576 KByte

C–64 AMIGA

1991/10





1990/1



1990/2



1990/3



1990/4



1990/5



1990/6



1990/7



1991/1



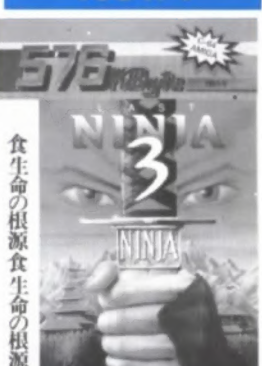
1991/2



1991/3



1991/4



1991/5



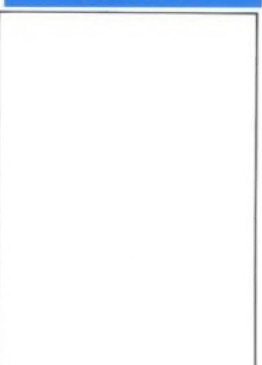
1991/6



1991/7-8



1991/9



TARTALOM

Tisztelt Olvasóink!

Sok levél érkezett szerkesztőségünkbe, melyek elemzését a CSEVEGŐ-ben részletesen is elolvashatjátok. Én itt csak egy témával szeretnék kicsit bővebben foglalkozni. Sokan panaszkodnak, hogy az újság „ELAMIGÁSODIK", azaz egyre kevesebb C–64-re irt játék leírása jelenik meg. Erre borzasztóan egyszerű a magyarázat: sajnos a „jó öreg" lassan halódik!

Eddig a híres programozó cégek először C–64-re írták meg a programokat, majd ezt tovább fejlesztgették és kiadták az AMIGA, ATARI, PC verzióját is. A helyzet mostanra megváltozott! Gyakorlatilag a játékok 60–70%-a először PC-n jelenik meg, majd ezt követi az AMIGA és az ATARI verzió. Ezután gyakran megtörténik, hogy C–64-re már ki sem jön a program, vagy ha mégis akkor kb. fél év késéssel.

Mi a legjobb játékokat elemezzük, ami mint az előzőekből látszik AMIGÁ-n érkezik meg. Innen adódik az „ELAMIGÁSODÁS". Azt tudom tanácsolni, hogy ha egy C–64 tulajdonos beszerez egy új játékot és nem tud vele játszani, akkor lapozza fel az eddig megjelent 576-okat hátha az AMIGA verzióról már készült leírás.

A másik ok amit szeretnék megemlíteni, hogy nem jön annyi érdekes program amiről 5–6 oldalas leírásokat lenne értelme készíteni.

Fel a fejjel tehát C–64 tulajdonosok, nem mi nem foglalkozunk Veletek. Szerintem, ha átböngészitek a HÍREK-et, akkor találhattok hasznos információkat az új játékok megjelenését (géptipus) illetően.

Egy korrigálásról. Sajnos a szeptemberi 576-ban a TALLÓZÓ-ban a BLADE WARRIOR és a WARRIOR képe felcserélődött. Elnézést kérünk az érdekeltektől!

Végül arról, hogy sokan kérik, közöljünk egy képet a lapot készítő STÁB-ról. Terveink szerint a karácsonyi számban teljesítjük ezt a kérést! Addig még egyszer találkozunk! Mindenkinek jó tanulást, jó munkát és jó játékokat kívánunk!

a Főszerkesztő

576 KByte
1991/10. SZÁM
Felelős szerkesztő: Balogh Zsolt
Helyettes szerkesztő: Martin
Kiadja a COMGAME Gmk
1026 Budapest, Fillér u. 47/b.
Levélcím: 1389 Budapest Pf. 132.
Terjeszti a Magyar Posta
Előfizethető: 576 Kbyte (COMGAME Gmk)
1389 Budapest Pf. 132.

ISSN 0865–8226
Novotrans Nyomda'91
Felelős vezető: Várlaki Imre

Hírek

Időnként elgondolkozom, hogy egy-egy „betalált” játékötletről hány bőrt képesek lehúzni a cégek. Kapásból egy halom olyan már megjelent, vagy a közeljövőben megjelenő játékot tudnék felsorolni, amelyek az immár klasszikusnak számító Populous-Sim City kettős alapötletére épülnek. A MILLENIUM prograamozói mostanában egy egyelőre névtelen játékot készítenek, amely állítólag hatszor (miért pont hatszor?) jobb lesz, mint a Sim City. A történet egy távoli bolygón fog játszódni, ahol néhány tudós egy őrült robotokkal teli komplexumból akar kitörni. Milyen fegyvereket készítsünk, hogyan alkalmazzuk őket? Ennek eldöntése lesz a játékos dolga (Amiga). Az előbb említett játék tuti, hogy valamiféle izometrikus ábrázolási módot fog alkalmazni, akárcsak a VULTURE PUBLISHING **„SIEGEMASTER”**-je. Ebben a programban egy 10 harcosból álló csapatot irányítunk, akiknek 10 kastélyt kell elfoglalniuk. Ellenfeleink Elfek, Törpök, Goblinok és Trollok lesznek – ebből talán egyértelművé vált mindenki számára, hogy egy Fantasy RPG játékkal állunk szemben (Amiga). Szintén nem a shoot'em up rajongóknak készül a **DAEMONSTAGE**, amely állítólag a GREMLIN és az IMAGETIC válasza az Ultima sorozatra. Előreláthatólag 100(!) intelligens karakterrel cseveghetünk majd (és biztos lesz vagy 6 lemez) (Amiga).

Természetesen folytatásokból sem lesz hiány. Már csak azért is érdemesnek tartom megemlíteni a következő két játékot, mert készítőik a „2”-es odabiggyesztése helyett hangzatos címeket agyaltak ki nekik. A sikeres Rainbow Islands második része, a **PARASOL STARS** Japánban már játékautomata formájában létezik, de nemsokára a számítógép tulajdonosok is gyűjthetik majd. Az első rész brilliáns konverzióját a Graftgold készítette, a PS programozói gárdája egyelőre ismeretlen (Amiga, C–64). A nemrégiben megjelent, csúcs humoros Chuck Rock-nak is készül folytatása, melynek főszereplője Chuck fia lesz, címe **SON OF CHUCK ROCK** (Amiga).

Aki átlapozza e havi számunkat, az megtalálja a közelmúlt biliárd-snooker-pool szimulátorainak tesztelését. Nos a nemsokára megjelenő **JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER**-rel kapcsolatban annyit már kiderítettem, hogy mindegyiket magasan verni fogja. Talán ez lesz az évtized Snooker játéka? Amíg kiderül, bemutatunk ízelítőnek egy előzetes fotót (Amiga). Ha már a fotóknál tartunk – álljon itt még egy, amely a **LOTUS ESPIRIT TURBO CHALLENGE 2**-ről készült. A játék sokkal szebb, gyorsabb, tartalmasabb lesz, mint elődje, s olyan újításokat is tartalmaz, mint a ködben és viharban való vezetés (Amiga, C–64). Sajnos kép nincs róla, de készül az új DELPHINE produkció, melynek címe **ANOTHER WORLD**. Ennél többet szerintem senki nem tud róla (Amiga). Fentebb már említettem, hogy fantáziatlanságnak tartom, ha egy játék folytatását egyszerűen csak a „2” kiírásával illetik. Pedig így járt az U. S. GOLD **„EYE OF BEHOLDER 2”**-je, és az ELECTRONIC ARTS két új terméke is, a **PGA 2** és az **EARL WEAVER BASEBALL 2** (Amiga).

Sokan, nagyon sokan várnak valami olyan játékot, ami sokban hasonlít a Defender of the Crown-ra. Talán az ELECTRONIC ARTS lesz a szerencsés, mert monumentális játékuk, a **CASTLES** valami hasonló lesz. A programban az uralkodástól kezdve az adószedésen és a hadjáratok indításán keresztül a várépítésig mindent kipróbálhatunk. A stuff egyelőre csak PC-n létezik, fotónk is arról készült. Találtam egyébként még két játékot, amelyek jelen pillanatban még csak PC-n futnak, de készül az Amiga átiratuk is. A **BATTLETECH 2**-ben folyó háború főszereplői 30 méter magas, ember irányította robotok. Az ACTIVISION programozói filmszerűvé kívánták tenni munkájukat, ezért telis-tele tették a bemutatott képhez hasonló „átvezető” jelenetekkel. szintén az ELECTRONIC ARTS készíti a **CYBERFIGHT** nevű csodát is, melyben természetesen robotok a szereplők. Végy két szupergépet, szereld fel őket szuperfegyverekkel, nevezd el gladiátoroknak őket és dobd be egy hatalmas arénába – kész az őrület! A programban állítólag soha nem látott grafikai megoldásokat láthatunk majd (aki szemügyre veszi fotónkat, az észreveheti,



INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS



BATTLE TECH 2



JIMMY WHITE'S SNOOKER



LOTUS ESPIRIT II.



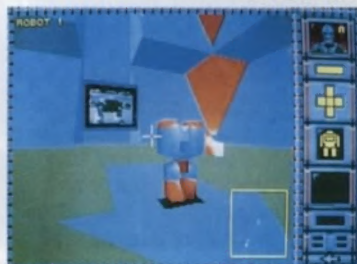
CASTLES

hogy az aréna falán egy kis fekete-fehér képernyőn az egész küzdelem filmszerűen megtekinthető). Lehetőség lesz Amigák összekötésére és még egy csomó olyan dologra, amelyek az Amiga tulajdonosok vizuális szépségéhségét elégítik ki.

Végül pedig a C-64-es tulajdonosok szívét kívánjuk megdobogtatni egy fotóval, amely az **INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS** egyik jelenetét mutatja. Mint az látható, a játék nem egyszerűen mászkálós típusú, tárgygyűjtögetésre és logikai feladatok megoldására egyaránt szükség lesz.

Hányszor gondoltak arra a C-64 tulajdonosok, hogy: „De jó is lenne, ha az »XYZ« Amiga játékot nekünk is átírnák". Lássunk tehát egy listát, amelyben olyan Amigán már megjelent programok találhatók, amelyek az elkövetkezendő hónapok valamelyikében „átíródnak" (a sorban elől álló játékokra előbb, a többiekre később számít-

CYBERFIGHT



sunk): **Escape From Colditz** (Digital Magic Software), **Battle Command** (U. S. Gold), **P. P. Hammer** (Demonware), **Hydra** (Domark), **Toki** (Ocean), **Ooops Up!** (Demonware), **Rolling Ronny** (Virgin).

by B

AMIGA-VILÁG

Kiállítások: Az amigások egyre szélesedő tábora ráirányította az illetékesek figyelmét a szakkiállítások mind nagyobb szükségességére Európában is. Az USA-ban már évek óta rendeztek Amiga-kiállításokat, s tavalyelőtt Európában is megtört a jég. Így tehát idén már komoly hagyományokkal rendelkező rendezvényekre invitálják az érdeklődőket. A hozzánk legközelebb eső két program a következő volt:

AMIGA-KÖLN 91 (1991. október 31.–november 3.)
AMIGA WORLD 91 (Bécs, Messepalast 1991. október 10–13.)

Ezeket a kiállításokat várhatóan ebben az időpontban évről évre megrendezik.

VDPaint: Az Amigához már régóta kapható egy különleges grafikus kártya a VD2001, amely egy 24 bites ún. framebuffer valamint egyben egy digitalizáló is. Nemsokára egy ehhez való grafikus program a VDPaint is megjelenik a piacon, amelynek érdekessége, hogy 16,8 milió színt képes megjeleníteni. Ez bizonyára világcsúcs lesz, nemcsak az Amigát tekintve.

CDTV: Még az Amiga 3000 megjelenésénél is sokkal nagyobb szenzációt keltett az Amiga új videocomputer rendszerének megjelenése, s ma már rendszeresen háttérbe szorítja az Amiga 3000-ről szóló híreket is. Nem véletlen hiszen egy eddig nem látott (más számítógépnél sem) rendszer születésének lehetünk tanúi. A CDTV (Commodore Dynamic Total Vision) a CD és a számítógép keverékét jelenti, amely egyes elemeiben hasonló egy videolejátszóhoz. Kívülről is egy videóhoz ill. sokkal inkább egy CD játszóhoz hasonlít, a számítógépre nem utal igazán semmi. Mégis a készülék lelkét egy Motorola 68000 processzorral készült 1 MByte-os Amiga 500 adja. A készüléket egy egyedien formatervezett infrás távirányító egészíti ki. A CD lemez kapacitása 500 Mbyte, azaz mintegy 700–750 floppy tartalmának felel meg. A nagy mennyiségű adatot igen gyorsan és nagy biztonsággal mozgatja. A CDTV azonban alkalmas audio CD lejátszásra is! A készülék hátulján számos kimenet tanúskodik a készülék érdekes hibrid jellegéről, mert a HIFI audio kimenet mellett jól megfér a külső floppy csatlakoztatására szolgáló csatlakozó vagy a soros ill. párhuzamos port. Még kevés program CD kapható, azonban a szakemberek nagy jövőt jósolnak a rendszernek, hiszen a nagy tárolási kapacitás és a gyors adathozzáférés eddig nem látott távlatokat nyitnak meg.

Dr. Mészáros László

Ez valami egészen más!

ELF

Igazán szép teljesítménynek számít, ha egy olyan eddig ismeretlen programozó csoport, mint a Nirvana Systems, rögtön első játékával bombasikert ér el. A ELF minden szempontból kiemelkedő program. A grafika rendkívül klasszul rajzolt, számtalan figurával találkozunk, gyönyörű háttereket láthatunk; a hanghatások betaláltak, a játékmenet pergő, a stílusban pedig jól vannak elosztva a lövöldözős és a kaland elemek.



FOTO: AMIGA

Aki teljes sikert akar elérni a játékban, annak nem elég a jó reflex, hiszen gyakran kerülünk agytekervényeinket megmozgató helyzetekbe is.

A kerettörténet egyszerű: egy ifjú Elf, név szerint Cornelius, szerelme, Elisa keresésére indul, akit egy zavarodott varázsló, Necrilous rabolt el.

A játék érdekes eleme, hogy nem ész nélkül, hanem „válogatottan" kell gyilkolnunk. A feltűnő vad és kevésbé vad lények közül csak azokat kell kiirtanunk, amelyek veszélyesek energiánkra nézve. Példának okáért a nyulak és pillangók teljesen ártatlanok, őket inkább hagyjuk békén! Hogy miért? Aki minden mozgót leöldös, az elveszítheti a barátságos lények bizalmát, így akár az is előfordulhat, hogy végigcsináljuk ugyan a játékot, de nem láthatjuk teljes egészében a megnyerést!

Hat hosszú, elágazó pályán kell átjutni, erdőn, mezőn, mocsáron át, amíg végül megpillantjuk Necrilous kastélyát. Meg kell semmisíteni azt a rendszert is, amely a varázsló fogjait halálukba küldi. Utunk során fontos szereplőkkel találkozunk (ilyenkor a jobb alsó sarokban egy kis gondolkodó Elf fej jelenik meg). Velük értekezni (igaz, hogy csak „egyszavas" mondatokat használva) a „Space" billentyű lenyomásával előhozható menü segítségével tudunk, a megfelelő igét választva. Sajnos, ha beszélünk valakivel, túl sok mindenről nem tudunk érdeklődni, mert a figurák alig értenek meg valamit. Leginkább a „HELP" kérést dobjuk be.

Cornelius ujján egy mágikus gyűrűt visel, amely kezdetben csak kis lövedékeket tud kiadni magából, de később a boltokban erős fegyverré bővíthető. Itt tudunk még egy időre farkassá (bármilyen magasságból leeshetünk) vagy sérthetetlenné válni. A boltokban vásárolni nem pénzért, hanem az út közben begyűjtött kisebb állatkákért (pl. csigák, pattogó piros fejecskék) tudunk. Az állatkákon (PETS) kívül gyűjtsük a gyógynövényeket (HERBS) is, melyekből hasznos főzetek készíthetőek.

Mint említettem, fontos szerepet játszanak a kaland elemek is. Elf-ünknek meg kell szereznie pár tárgyat, melyeket majd a megfelelő helyen kell használni. Néhány pályán szinte csak a logikai feladatok dominálnak, másokon a „mászkálás" áll a középpontban. A szintek végén, a főellenségek legyőzése után (nem mindig könnyű rájönni a gyenge pontjukra) lehetőség van állásmentésre, ami egy ilyen szokatlanul hosszú mászkálós játéknál elengedhetetlen.

by B


FOTO: AMIGA

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	91	
ZENE	89	
JÁTSZHATÓSÁG	87	
Összesen:	89	

Harc az életfolyadékért

CAPTAIN BLOOD

A Hydra egy leheletnyi Galaxis az Univerzum külső peremén. Egzotikus idegen teremtmények népesítik be, akik különös, veszélyes kanyonok között élnek.

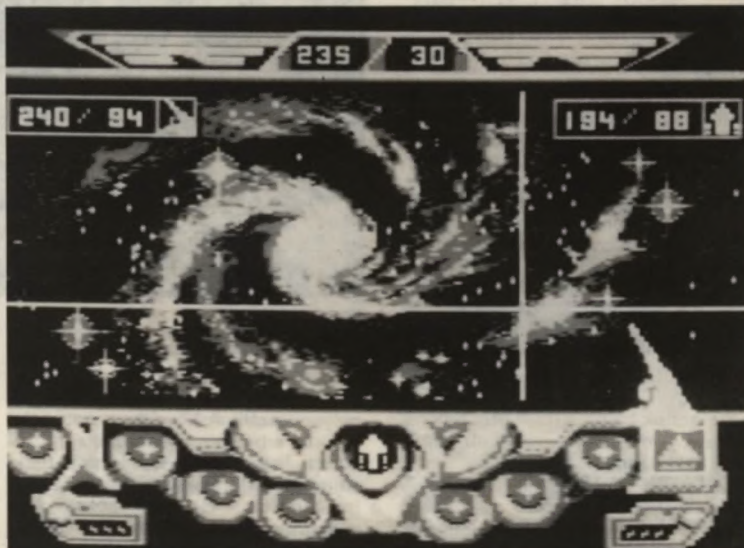


FOTO: AMIGA

A Hydra élővilága:

IZWAL: Békés és nagylelkű élőlény. Kinézete majdnem emberi.

BUGGOL: Ez az életforma különleges társadalmi magatartásáról híres. Megszállottan demokratikus. Mindenki a Yatanga-hoz tartozik, amely az egyetlen politikai párt. Célja megvédeni a demokráciát.

YUKAS: Hadviselők és alattomos jellemek. Nincsenek osztályaik. Szokásaik kevéssé ismertek.

CROOLIS: Két elkülönült, eltérő fejlődési águk a VAR és az ULV. Mindkettő gyűlöli a másikat.

MIGRAX: Mint ahogy a nevük (migrant-vándor) is mutatja, nagy utazók. Nagyon intelligensek. Ők viszik szét a híreket a Galaxisban. Kiváló közvetítők. Ravaszságuk legendás.

ONDOYANTE: Az Ondoya bolygó „álomteremtményei". Kedvesek ahhoz akit szeretnek, de akit megvetnek azzal rémesen viselkednek. Mindenki tudja róluk, hogy „hol állnak".

TRICEPHAL: Genetikailag nagyon érdekesek. Ezeknek a fickóknak 3 android fejük van, mindegyik csodálatos nyelvvel van ellátva.

SINOX: Keményen dolgozó és intelligens faj. A Galaxis műszaki tehetségei.

ANTENNA: Egyszerű teremtmény. Az Antenna igazán barátságos. Talán túl barátságos...

TUBULAR BRAIN: Az egyetlen versenyzők. Intelligenciájuk nagyon sajátságos, felfogásuk nehéz.

TROMP: Ártalmatlan, de némileg önfejű teremtmény. Irhája nagyon értékes zsákmány a Sinoxoknak.

ROBHEAD: Ők csak robotfejek egy kevés dolgozó memóriazónával. Teljesen ártalmatlanok, de hazudnak. Nem tudnak szaporodni, hacsak valami eljövő genetikus...

KINGPAK: Furcsa teremtmények. Dohányzásra a Tromp farkát használják (állítólag izgató szer), és pirulákat esznek. Nem túl élénkek.

NUMBER: Blood klónjai. 5-en vannak.

A történet:

800 évvel később a BABY 1 Galaxis szélén...

Jelentés jött a teloxon. Egy izzó meteor száguldott végig az űrön süvítő hanggal. Blood lassan olvasta a jelentést. Sejtes elkorcsosulás volt, és csak növekedett az utolsó jelentés óta. Egy ijesztő kérdés tört fel mesterséges torkából:

Honk, milyen régóta élek a számok életfolyadéka nélkül?

312 egyetemes időegység – válaszolta a biotudat. Nem engedheted meg magadnak a kétségbeesést. Elkülönítettem egy öngyilkos impulzust a jobb agyad B állományának génjében.

Menjünk tovább! – egyezett bele Blood. Rendelkezünk az utolsó 5 Szám helyzetével?

Negatív. Radarzavarókkal vannak felszerelve.

Az 5 Szám el van rejtőzve valahol a csillagok között – gondolkodott Blood.

5 átkozott Szám vár rá, és csak a Migrax adott információt. Önmaga 5 klónja kész megvédeni büdös Szám-irháját: Az 1, a 2, a 3, a 4 és az a gazember 5.

Blood felkiáltott: Hány OORXX-ot csináltál Ark?

18 felnőtt. A bionikus keltetőknek 14 lövedéke van lefektetve, melyek 5 időegység alatt működésbe akarnak lépni – válaszolta Honk fémes hangja.

Irány Ondoya – rendelkezett Blood. Beüzemeltem a keltetőt, a georadart a célra állítottam, felpumpáltam az atompajzsot. Szükségünk lesz rá!

Arkot távoli mennydörgés rázta meg. Lent a „Babakocsi-zónában" az OORXX keltető nyüszített a fájdalomtól, és még 3 nyálkás lövedék hengeredett le a szülőcsatornán.

Vége Ark jelentésének a „Bio-íróból".

UPCOM MODUL: (Universal Protokol Of Communication).

Az Upcom a kommunikáció rendszere, ikonokat használ. Blood újját mozgatva a szótárban, egyidejűleg olvashatod ezek jelentését. A bal oldali ablak az életforma részére van fenntartva akivel kommunikálsz, a jobb oldali pedig a te használatodra. Az ablak alatti kis kurzor helyére tudod beilleszteni az ikonokat, amiket a szótárban kiválasztottál. A szavakat a központi szájra klickelve továbbíthatod. Törölni a 15-tel tudsz. A teleport ikon is ebben a szótárban található. Beszélgetőpartnered bármikor megszakíthatja a társalgást, de te is elköszönhetsz tőle. Ezt a 8-as ikon megnyomásával is elérheted. Ekkor megjelenik a ? ikon. Ezzel tudod újraaktiválni az OORXX-ot, vagyis visszakerülni a bolygóra.

A szótárban megtalálható szavak:

Felső sor:

?, igen, engem, köszönés, menni, te-

leportálni, szeretni, tudni, játék, verseny, segítség, (nevetés), félni, szabad, börtön, csapda, tiltott, lehetetlen, információ, randevú, sürgős, lövedék, barát, szellem, harcos, természettudós, szex, hímnemű, azonosság, ember, kicsi, erős, bátor, őrült, (sértés), béke, Oorxx, KINGPAK, CROOLIS VAR, IZWAL, ANTENNA, TRICEPHAL, YUKAS, ONDOYANTE, TUTTLE, YOKO, BLOOD, hajó, otthon, TRAUMA, ONDOYA, ROSKO, ULIKAN, óra, -, 0, 2, 4, 6, 8.

Alsó sor:

ne, nem, te, elköszönés, akarni, adni, mondani, ismeretlen, keresni, szavazni, lefegyverezni, (zokogni), rombolni, gyilkolni, fogoly, veszély, radioaktivitás, nagylelkűség, képtelenség, idő, ötlet, kód, ellenség, ész, elnök, genetika, szaporodás, nőnemű, hirtelen, különböző, nagy, rossz, jó, szegény, (káromkodás), halott, TROMP, ROBHEAD, CROOLIS, ULV, MIGRAX, BUGGOL, TUBULAR BRAIN, SINOX, DUPLICATE, MORLOCK, MAXON, TORKA, kapcsolat, bolygó, ENTRAX, KRISTO, CORPO, BOW BOW, koordináta, /, 1, 3, 5, 7, 9.

Az ikonok között a 16–17-tel tudunk lapozni. Amelyik ikon sötétebb színű, azt a szót a lény nem ismeri.

GALAKTIKUS TÉRKÉP:

Célállomás választására:

A Galaktikus Térkép ikonnal beléphetsz a Hydra Galaxisba. (11-es) Első dolgod az X koordináta meghatározása. Ez a függőleges vonal húzásával állítható be, és a jobb oldali ablak első száma mutatja. Ezután az Y koordinátát kell megkeresned a vízszintes vonal segítségével. (a jobb oldali ablak második száma). A bal oldali ablak Blood ujjának aktuális helyét mutatja a térképen. Ha ezzel készen vagy, nyomd meg a Hyperspace gombot. (4-es) űrhajód felgyorsul Hypersebességre.

OORXX KAPCSOLATTEREMTŐ KÜLDETÉS:

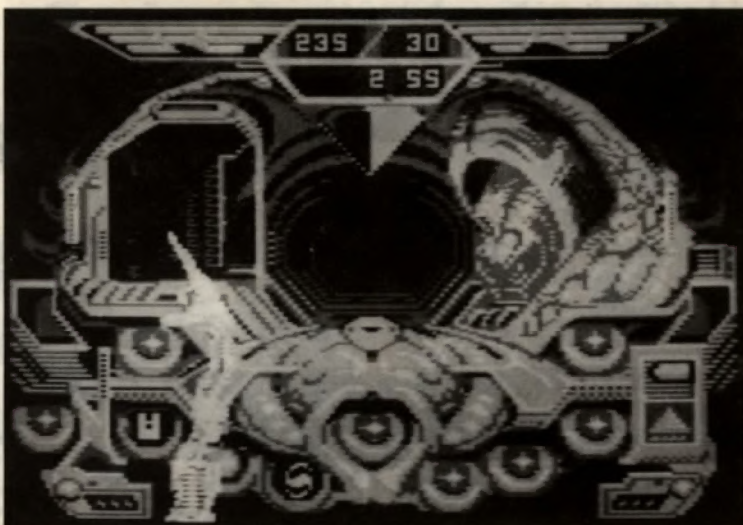


FOTO: C–64

A 10-es gombbal léphetsz be. Lehetőséged van arra, hogy a kiválasztott helyen leszállj. A 12-es ikon rögtön teleportál a bolygóra. A repülést irányítanod kell. Tudsz emelkedni (fel), süllyedni (le), gyorsítani (tűz + fel) és lassítani (tűz + le). A bolygóknak van védelmi rendszerük. Amikor OORXX-ot észlelik, két nyíl kezd el közeledni egymás felé a képernyőn. Amikor középen összeérnek, Blood felrobban. Ezt el lehet kerülni emelkedéssel, vagy süllyedéssel. Ha jól manőverezel, a nyilak eltűnnek.

A Hydra Galaxis élőlényeit veszedelmes kanyonok között találod meg, tehát ehhez fel kell fedezned ezeket a helyeket. Az OORXX fel van szerelve érzékelővel és ha életet észlel, automatikusan megáll. (Amigán vörös pontok jelzik. A Space billentyű lenyomására pedig kirajzolódik a táj.) Amikor az érzékelő felvillan OORXX a helyes irányban van. Ebben a nyíl is segít, megmutatja, merre fordulj. A sebességmérőt a kép alján láthatod.

OORXX GEOFOTO KÜLDETÉS:

Felületvizsgáló. Az OORXX-ot alacsony pályára állítva légi felvételeket tudsz készíteni a felszínről. A különleges érzékelő jelzi, fel vannak-e szerelve védelmi rendszerrel. Aktiválni a 14-es ikonnal tudod, normál módba pedig a 10-zel jutsz vissza.

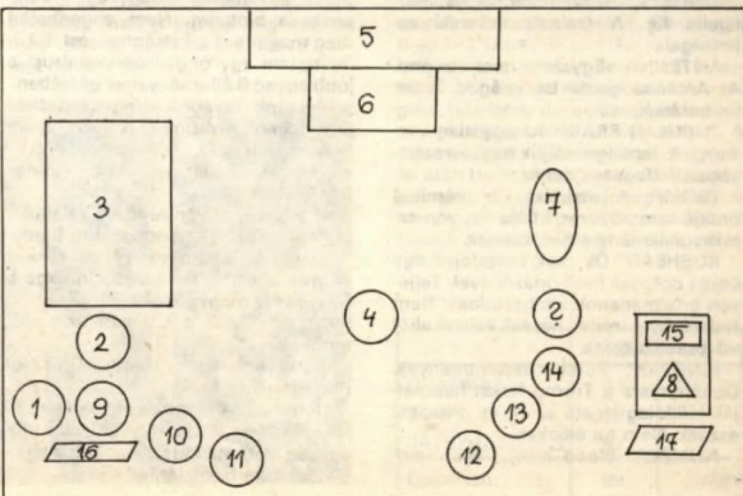
TELEPORTÁLÁS:

Az 1-es gombbal teleportálhatsz egy lényt Ark Fridgitoriumába.

TELEPORTTARTÓZKODÁS FELBOMLÁSA:

2-es ikon. Amikor egy életformát teleportáltál a Fridgitoriumba, eldöntheted, hogy felbomlasztod-e. Ha ez egy a Számok közül, akkor Blood visszaszerez valamennyit az életfolyadékából.

1. TELEPORTÁCIÓ
2. TELEPORTÁCIÓ FELBOMLÁSA
3. FRIDGITORIUM
4. HYPERSPACE
5. X, Y KOORDINÁTÁK
6. IDŐ
7. SZÜLŐCSATORNA
8. UPCOM
9. SAVE
10. VISSZA NORMÁL MÓDBA
11. GALAXIS TÉRKÉP
12. OORXX KAPCSOLATTEREMTŐ
13. OORXX ROMBOLÓ
14. OORXX GEOFOTÓ
15. TÖRLÉS
16. LAPOZÁS A SZÓTÁRBAN ELŐRE
17. LAPOZÁS HÁTRA



ból, és egy kicsit tovább életben marad.

FRIDGITORIUM:

Ebben a tartályban konzerválódnak a teleportált lények. A teleportáláshoz szükséges az ő beleegyezésük is. Ha valami miatt az életforma nem tud életben maradni, muszáj itt raktároznod. A Fridgitoriumnak van egy felbontó krematóriuma, amelyet bármikor használhatsz.

OORXX SZÜLŐCSATORNA:

A keltető be van építve Ark felépítésébe, a „Babakocsi-zónában". Ez a terület természetesen steril. Az újonnan keltett bébi-OORXX rögtön a szülőcsatorna felé van hajtva. A keltető végtelen számú bébit képes előállítani.

IDŐ:

Az óra a fedélzeti időt mutatja, földi percekben és másodpercekben. A 60, 45 60 percet és 45 másodpercet jelent. A játékhoz 45 óra áll rendelkezésedre.

A JÁTÉK CÉLJA:

Blood kapitány Ark-ja induláskor egy közeli lakott bolygónál áll. A Hydra Galaxis 32768 lakható bolygóval büszkélkedhet, de nem mindegyiken él értelmes, gondolkodó élőlény. Ezért érdemesebb feljegyezned a lakott bolygók koordinátáját, mint belevetned magadat az ismeretlen űrbe. Ezek a koordináták a következő játékra már nem érvényesek.

Blood egy elkorcsosulás. Egyáltalán nem meglepő ha a keze időről időre megremeg. Ez rossz jel! Muszáj visszakapnia az életfolyadékát, mert ez az egyetlen módja az újjászületésének. Bloodnak meg kell találnia a Számokat, és felbomlasztani őket Ark Fridgitoriumában.

Ez a program új fogalmat fedezett fel: Biojáték.

Jellemek bontakoznak ki, lények születnek és halnak meg, információt cserélnek és önálló életet élnek. Különös dolgok történnek: Bolygók jelennek meg vagy tűnnek el egy éjszaka alatt.

Szállíthatod az életformákat egyik bolygóról a másikra, megnyerheted bizalmukat! Közelről tanulmányozhatod viselkedésüket, dönthetsz életről vagy halálról!

P. P.

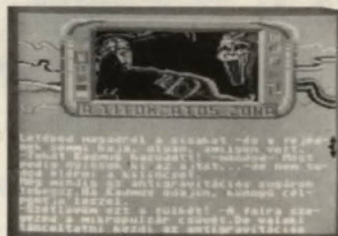
	AMIGA	C–64
GRAFIKA	85	80
ZENE	93	–
JÁTSZHATÓSÁG	96	92
Összesen:	94	90

Exkluzív

Nagyon nagy meglepetésemre ismét szép számmal küldtetek be saját programkezdeményeket, sőt kész műveket is. Remek érzés látni, hogy mégsem olyan haldoklófélben lévő ez a kis magyar színtér.

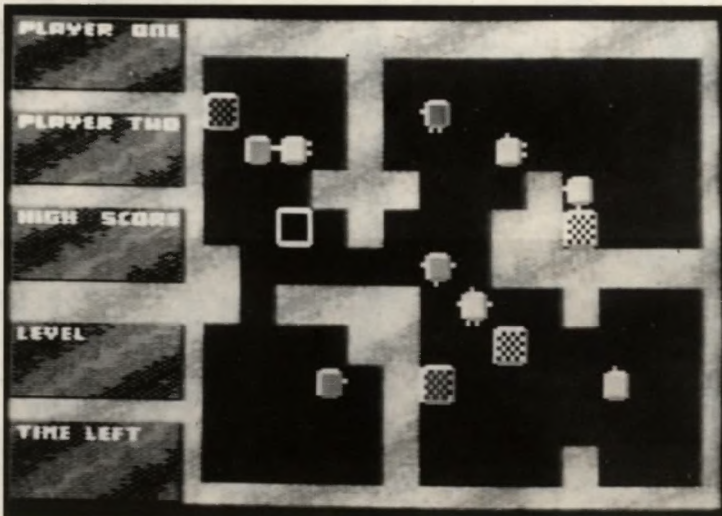
Lássuk először is Tajti Attila művét (Connection), amely ugyan még csak kezdeti stádiumban van, de biztató kísérletnek tűnik. A srác nagyon megirigyelte az Atomix sikerét, és – gondolom ebből az apropóból – saját megvalósítású projektbe kezdett. A játék nagyon hasonlít a híres elődre, talán túlságosan is! Baráti jótanácsként azt üzenem Attilának, hogy folytassa bátran a program kódolását, de egészítse ki valami egyedi ötlettel, ami megkülönbözteti az Atomixtól (lásd a több tucatnyi Pac Mant – ugyanaz az ötlet, más és más formában). Ha esetleg valakinek lenne ezzel kapcsolatban valamilyen alkotó jellegű elgondolása, írja meg nekünk, mi pedig a Csevegőben leközöljük.

Második exkluzív riportunk az „FSO & FLY" duó által beküldött programról készült, melynek Mystic Zone a címe. A szerkesztőségbe eljuttatott anyag már több volt, mint demo; kész művet küldtek be a fiúk. Az ő ötletük eredetibb: a közismert Ian Livingstone/Steve Jackson nevével fémjelzett könyvalakban megjelenő kalandjátékok ihl_tték meg őket. Kiiktatták a dobókockát a játékból, de meghagyták a választásos formulát („Mihez kezdesz? 1-es vagy 2-es válasz"), majd a saját maguk által kitalált történetbe ágyazták a programot. A story nagyon röviden a következő: a világűrben valamiféle elmezavar, ragályos téboly szedi áldozatait. Békés teherhajók tűnnek el, személyzetük megháborodik. Nincs elfogadható magyarázat az esetekre, ezért felkérnek Téged, hogy derítsd ki a dolgok forrását. Kerek történet, klassz grafikák, jópofa szövegek kísérik a játékost a program során. Látszik, hogy sok és kemény munka van benne. A szerkesztőség már tárgyal a program forgalmazásáról, addig is egy kép ízelítőül...



Mystic Zone

Connection



Nos, erre a hónapra ennyi volt az Exkluzív. Hogy a jövő hónapban is megteljen ez a rovat, az Rajtatok is múlik! Küldjetek kidolgozott ötleteket, félig kész demokat, vagy kész játékokat, amit szeretnétek, hogy szerepeljen az újság hasábjain. Addig is, ciao!

Zolee

Egyenesen felhördültem, mikor megláttam a játékot. Két okból is. Egyrészt arra gondoltam, hogy már megint egy zsenge Tetris-variáció született. De rövid játék után rájöttem, hogy ez ÁLLATI frankó játék, lehetetlen abbahagyni!



Színes golyóbisok

Su-Sweet

A játék lényege nagyon egyszerű: a leeső színes háromalakos gömböket úgy kell elhelyezni egymás mellett-fölött, hogy vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan 3 vagy annál több ugyanolyan színű golyóbis legyen. Ezek aztán elporladnak, a fölöttük levő golyók a helyükre esnek, és jöhet a következő hármas alakzat (ez a jobb felső sarokban előre látható is). A lehulló gurigák színének sorrendjét a FIRE-vel állíthatjuk, lefelé húzva a joyt pedig gyorsíthatjuk a leesést. A leérkezett alakzat színsorrendje még rövid ideig állítható, majd mintegy „megszilárdulnak". Ezt a megkövesedést a joy lefelé húzásával mi is előidézhetjük. Minden egyes rundban meghatározott számú követ kell elporlasztanunk, amit teljesítve egy kis képrészlet válik láthatóvá a jobb oldalon. Egy teljes kép lebontásához három menetre van szükség. A játék level code-okkal van ellátva, tehát nem kell minden egyes alkalommal újra kezdenünk a játékot. Az első néhány szint kódja a következő: UGH, MUH, TOE, BLA, PAH, PHU, FIC, WUM.

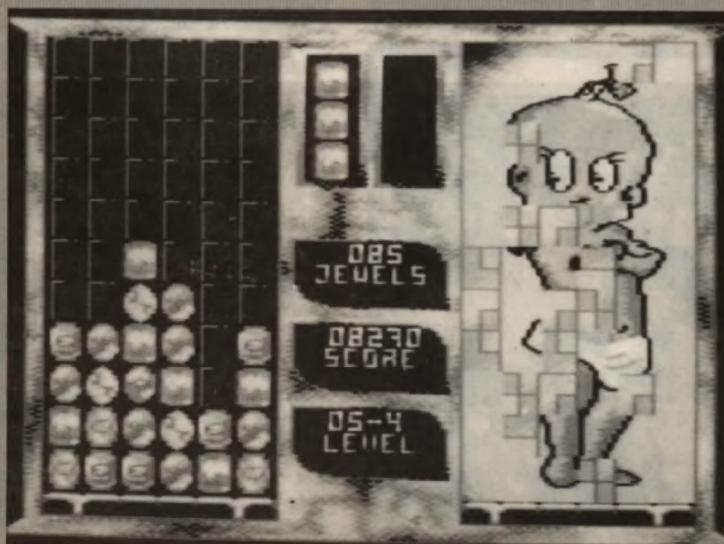


FOTO: C–64

Zolee

	AMIGA	C–64
GRAFIKA		92
ZENE		85
JÁTSZHATÓSÁG		95
Összesen:		95

Ez is középkor

Medieval Lords

Hálás téma a stratégiai játékok készítői körében a középkor. Ez idő tájt voltak a legnagyobb, és a legjelentősebb változások Európában, s a Földközi-tenger medencéjében. Hatalmas birodalmakat építettek fel néhány évtized alatt szétszórt, egymással viszályban álló kisebb államokból az erőskezű főurak, majd elkeseredett harcot folytattak a központosított hatalom kiépítéséért, s a birodalom fenntartásáért.

Ebben a játékban mi is próbára tehetjük rátermettségünket.

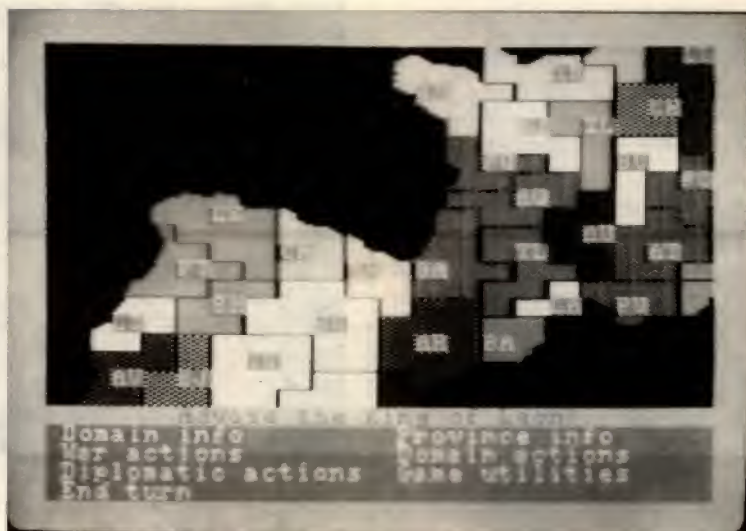


FOTO: C–64

Induláskor kell kiválasztani a játékosok számát (maximum tízen játszhatunk, tehát ha négy játékost a gép irányít, akkor csak hatan indulhatunk), a kezdés évét, a játék hosszát, a fordulónkénti lépések számát (egy forduló egy év). Valamint itt állíthatjuk az események követhetőségét (display mode):

– display all actions (minden változás megjelenik,

– display all war actions (minden harci cselekmény megjelenik),

– actions affecting players only (csak a játékosokat érintő eseményeket látjuk),

– actions affecting humans only (csak az emberek által irányított uralkodók „akcióit" látjuk).

A fenti választgatások után szinte azonnal kezdhetjük a játékot, csak előbb válasszuk ki, melyik ország uralkodójának tanácsadói szeretnénk lenni. Ha ez is megtörtént, kezdődhet a történelem átírása.

Megjelenik a monitoron a sokszínű Európa.

Az irányítás egyszerű, könnyen kitapasztalható. Egy főmenüből tudjuk az országot kormányozni:

- domain info
- war actions
- diplomati actions
- end turn
- province info
- domain actions
- game utilites

1. Domain info

Adatokat kaphatunk az összes országról, de kiemelten a saját fennhatóságunk alatt állókról.

– domain data: fontos információk az uralkodóról, a trónörökösök számáról (direct male heirs), a kincstárról, a szövetségeseinkről (alliances), ellenségeinkről (war with), a haderőnkről, valamint a fennhatóságunk alatt álló tartományokról. Ez utóbbit táblázatos formában látjuk. A fejlécben levő rövidítések jelentése:

noble: nemesség	rlgn: vallás
town: polgárság	cstl: kastély
bur: hivatalnokok	str: erő
pop: népesség	loy: hűség

– general info: a játékosok eddig szerzett pontjait tudhatjuk meg.

– loyalty status: a térképen feltünteti az egyes tartományok lakóinak hűségét. Az első betű a nemesség lojalitásáról, a második a polgárságáról tájékoztat. (A betűk jelentése, H: magas, M: közepes, L: alacsony, R: lázadás.)

– armies: a térképről megtudjuk, hol és hány katona állomásozik.

– religion: a tartományok vallási hovatartozását mutatja.

– castle: megtudjuk melyik tartományban és hány kastély van.

– province abbrs: a tartományok neveinek kiírása (csak a rövidítések)

2. Province info

Ugyanaz mint az előző.

3. War actions

- raise army (hadsereg szervezése)
  - feudal levy (hűbéresek besorozása)
  - noble volunteers (önkéntesek)
  - mercenaires (zsoldosok)
  - household troops (királyi testőrség)
  - nomads (nomádok)
  - confirm new army (új sereg szervezése)
- dismiss army (a hadsereg feloszlatása)
- campaign (hadjárat)
  - pillage (rablóhadjárat)
  - attempt conquest (hódítás)
- move army (a sereg mozgatása)
- change fleet (flottaszervezés).

4. Domain actions

– support nobles (a nemesség támogatása valamelyik tartományunkban). A nemesség nem adózik, tehát tőlük pénzt soha nem látunk, csak a hadseregbe tudjuk besorozni őket.

– support towns (a polgárság támogatása, vagy létrehozása). Adót csak a polgárság fizet, ezért érdemes megkülönböztetett figyelmet fordítani rájuk, erős polgárságot létrehozni.

– support bureaucrats (a hivatalnokság létrehozása és támogatása). A hivatalnokok is fontos szerephez jutnak. Ők valószínűleg a prés szerepét töltik be, ugyanis „jelenlétük" több adóra serkenti a polgárok rétegét. (A bürokraták nemcsak hozzák, viszik is a pénzt, fizetést kapnak.)

– build castles (vár építése). A fenntartásuk pénzbe kerül.

5. Diplomatic actions

– declar war (hadüzenet

– grant to others (el tudjuk cserélni valamelyik tartományunkat egy szomszédos állam tartományára)

– propose alliance (tíz évre szövetséget köthetünk valakivel)
– propose peace (békekötés)
– subvert nobles (szövetséges országok nemességeinek támogatása)
– subvert towns (szövetségeseink polgárságának támogatása).

6. Game utilites

Ebben a pontban tudjuk kimenteni a játék állását, valamint itt tudjuk változtatni a képernyőn megjelenő információk mennyiségét.

Ha többet költünk a rendelkezésünkre álló pénznél, a keletkező adósságunkat rendezni kell. Ennek lehetséges módjai:

– bluff it out (blöffölés, nem célravezető, például elveszíthetjük a kialakulóban levő polgárásgot);
– affect town (a polgároktól kérünk kölcsön, aminek következtében egy kicsit megrendül a bizalmuk);
– deal with nobles (segítséget kérünk a nemességtől, az ára a nemesség erősödése, ha van várunk annak elvesztése, vagy a hivatalnokaink „elvesztése");
– deprive forces (a haderő felszámolása);
– call on assembly (a gyűléshez fordulni, erről, fogalmam nincs mit jelent).

A kezelés ismertetése után a játékról kellene írni néhány szót, de ezeknél a stratégiai játékoknál szinte alig lehet mit írni, hiszen mindenki követ egy számára eddig már bevált taktikát.

Azért néhány tanács:

A fordulónként rendelkezésre álló maximális lépéslehetőséget nem kötelező kihasználni (az adatok nézegetése nem számít lépésnek), így óvhatjuk pénztárcánkat.

Ha el szeretnénk foglalni egy országot, küldjünk hadüzenetet; erre egyből hadsereget állít, ami rengeteg pénzt emészt fel, s ez előbb-utóbb belső elégedetlenséghez vezet, ami a mi malmunkra hajtja a vizet.

A hadsereg toborzásánál, bármennyire is csábító, zsoldosokat lehetőleg ne fogadjunk fel. Rengeteg galibát okoznak elbocsátásuk után, rabolnak, fosztogatnak végig az országban.

Békeidőben nem célszerű a hadsereget fenntartani, nagyon drága.

Végezetül. A program nem hozott semmi újat, a grafikája kifejezetten funkcinális, mégis úgy gondolom, akik elég türelmesek, s szeretik a kihívásokat, megszerethetik.

Földesi Balázs

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	20	
ZENE	–	
JÁTSZHATÓSÁG	73	
Összesen:	65	



FOTO: AMIGA

Sakk + torpedó

Azt hiszem sok programozó örülne, ha az Accolade zászlói alatt adhatná ki (el) programjait. Ennek a kiváltságnak azonban ára van, hiszen ebbe a csapatba csak kiemelkedő programokkal lehet bekerülni. Ilyen nagyszerű játék a most megjelenő Stratego is. A szabályok kicsit a sakkra, kicsit a torpedóra hasonlítanak, bár lehet, hogy ezzel a megállapítással a sakkozók nem fognak egyetérteni. Az azonban biztos, hogy sikerült egy vadonatúj stratégiai játékot készíteniük.

A történet valamikor Napoleon idejében játszódik, amikor az angol és francia hadak a csatamezőn összecsapnak. A mező egy 10x10-es tábla, a közepén két kis akadállyal, melyekre egyetlen figura sem léphet rá. Mindkét seregben néhány tisztet, rengeteg sorkatonát, bombákat és egy zászlót találunk. A cél igen egyszerű: vagy ellenfelünk összes katonáját le kell vennünk a tábláról vagy el kell foglalnunk zászlaját.

Ehhez először állítsuk fel katonáinkat. Az embereket csak saját térfelünkre tehetjük, de ott a sakktól eltérően bárhova rakhatjuk őket. Minden katonán egy számot látunk. Ez az emberek beosztását, erejét jelenti. Minél kisebb ez a szám, annál erősebb a katona, annál több ellenfelét tudja legyőzni a harc során. Ellenfeleink bábuinak helyén játék közben csak üres négyzeteket látunk, így nem tudjuk, hol vannak az erős, hol a gyenge katonák, illetve merre találjuk a zászlót.

A partik folyamán a játékos és a gép felváltva, egy-egy bábuval léphet. A lépések szabályai a következőek: az 1–8 jelű bábuk egyszerre egy mezőt léphetnek vízszintesen vagy függőlegesen. A kilences bábuval akár nagyobbakat is ugorhatunk valamelyik irányban, de ha ütni szeretnénk vele, szintén csak egy mezőt léphetünk célunk felé. A zászlót és a bombákat a játék közben már nem mozdíthatjuk, így ezeket a lehető legjobb helyre kell tennünk kezdés előtt.

Amikor valamelyik katona olyan mezőre lép, ahol egy ellenfele áll, a két harcos megmérkőzik egymással. Ezekben a kétszemélyes csatákban mindig az erősebb katona győzdelmeskedik, a gyengébb pedig lekerül a tábláról. Ha két egyforma erejű bábu találkozik, a bírák holtversenyt hirdetnek, és mindkettő vonulhat az öltözőbe. A későbbiekben fontos lehet, hogy az ilyen párviadalokban meglátjuk ellenfelünk katonájának erejét is. Így lehet például felmérni ellenfelünk felállását. Ha egy katona bombára lép, felrobban. A nyolcas katona azonban hatástalanítani tudja a szerkezetet, ezért ezekkel a szerszámokkal sem mehetünk biztosra.

Ha a programot egérrel irányítjuk, a bal gombot lenyomva vehetjük fel és a gombot elengedve tehetjük le bábuinkat. A jobb gombra egy menü jelenik meg, amelyben játék körülményeit változtathatjuk meg. Billentyűzetnél az ENTER jelenti a katonák felemelését és lerakását, a SPACE pedig a menüt.

A menüben a következő lehetőségeink vannak:

FILE

Ebben a pontban új játékot kezdhetünk (New Game), a játék állását lemezre menthetjük (Save Game) vagy betölt-

hetünk egy régit (Open Game). Ha sikerült egy jó kezdőfelállást kitalálunk, ezt is tárolhatjuk lemezen (Save Setup). Így nem kell minden játék előtt a figurákat egyesével a táblára tennünk, hanem egyszerűen betölthetjük a felállást (Use Setup).

GAME

Itt választhatunk a játékformák közül és állíthatjuk be a különböző lehetőségeket. Játszhatunk egyszerű partit (Single Game) vagy vezethetünk hadjáratot (Campaign), ahol a győzelmek után fokozatosan egyre erősebb ellenfelekkel mérhetjük össze erőnket. Játék közben visszavehetjük a partit (Instant Replay).

A Standards Rules-ban az általános szabályokat változtathatjuk: a Scout Attack hatására felderítőnk (kilences katona) akkor is ugorhat nagyot, ha ütni akarunk vele. A Defender Moves-t bekapcsolva, ha a párbajt a megtámadott katona nyeri, előreléphet a támadó régi helyére.

A Tournament Rules-t csak egyszerű játék esetén módosíthatjuk. Ekkor az Agressor Advantage után, ha két egyenlő erejű katona találkozik, a támadó a táblán marad. A Silent Defense csendes védekezést jelent, azaz a párbajok közben nem láthatjuk ellenfelünk katonáinak erejét. Ha a Rescue-t bekapcsoljuk, katonáink az ellenfél alapvonalára érve kiszabadítanak egyet a már elfogott embereink közül.

OPTIONS

A Board pontban új táblát, a Pieces-ben pedig új figurákat választhatunk. Itt állíthatjuk be a gép nehézségi fokát is (öt

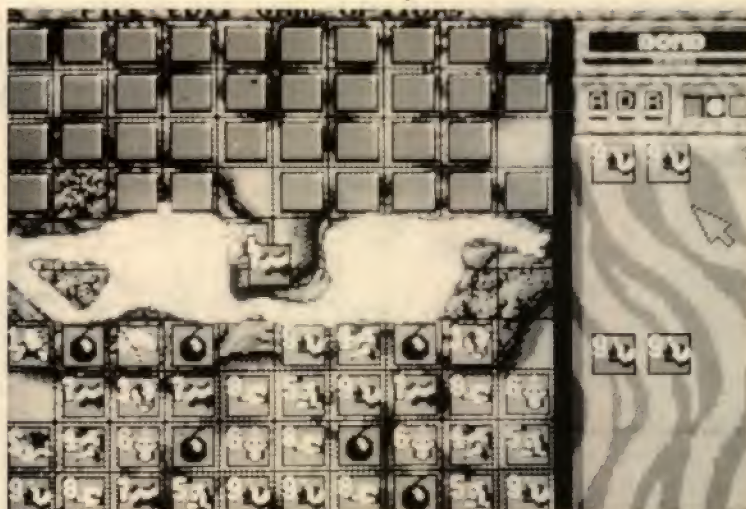


FOTO: AMIGA

lehetőségünk van). A Sort by Capture hatására a levett katonák a képernyő jobb szélén nagyság szerinti sorrendben helyezkednek el, így könnyebben ki lehet számolni, milyen bábuk maradtak még a táblán.

EXIT

Hatása megegyezik az ESC gomb lenyomásával, azaz kilépünk a játékból.

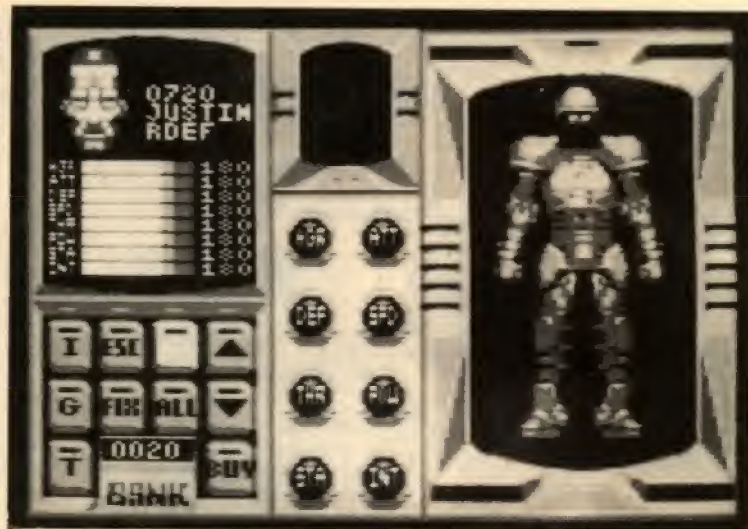
A partik megnyeréséhez talán jó stratégia lehet az, hogy először a gyenge katonákkal derítsük ki, ellenfelünk hova tette legerősebb embereit. Ezután legjobbunkkal üssük le a kettes hármas katonákat, végül vezéráldozatot bemutatva vigyük le ellenfelünk legjobbját is.

Persze némi játék után biztosan mindenki talál magának ennél jobb ötletet is, de a játék megismeréséhez, megkedveléséhez ez is elég lesz. Az ötlet és maga a program is nagyon tetszik. Bár a partikban egyszerre csak egy személy játszhat, a gép színvonalas játéka biztosítja a jó szórakozást.

Temesvári Tibor

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	90	
ZENE	70	
JÁTSZHATÓSÁG	95	
Összesen:	85	

FOTO: C–64



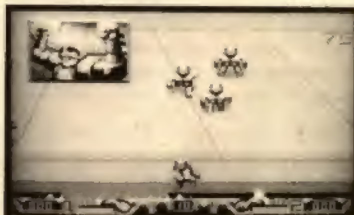
Fő szabály: nincsenek szabályok!

Speedball 2

Amikor a Speedball megjelent, szinte mindenki el volt tőle ragadtatva. Amigán már a folytatás is rég kijött, de a C–64-es tábor csak a közelmúltban rakhatta rá a kezét, ezért foglalkozunk most vele részletesebben, a C–64-es verzió kezelését bemutatva. Nos a Speedball 2 talán még jobb is, mint elődje volt! A grafika klassz, a hanghatások jól fekszenek, a játékmenet pedig főleg két személy részére igen élvezhető.

A Speedball nevű sport az évek során az infláció-korrupció és hasonló dolgok hatására még durvábbá vált. A meccseket ezután nem nyilvánosan tartották. Aki esetleg nem tudná a játék lényegét: egy fémfalakkal körülvett arénában elhelyezkednek a játékosok, akik közé középről belövik a labdát. Ezután már csak egy dolog számít – kinek sikerül az ellenfél kapujába juttatni a lasztit! A játékosnak egy feltörekvő csapat, a Brutal Deluxe menedzselése és irányítása lesz a feladata.

Menet közben mindig azt a játékost irányítjuk, akinél éppen a labda van. Passzolni a tűzgomb nyomásával, plusz a joy megfelelő irányba húzásával lehet. Ha a labda az ellenfélnél van, „szerelni" a tűzgombbal lehet. A labdát a kapuba egyenesen, vagy mandínerből is bejuttathatjuk. A pályán elszórva akadályok vannak, amelyeket a falakhoz hasonlóan szintén felhasználhatunk a mandínerekhez.



Most pedig lássuk a lényeget, a fő és mellékmenü-rendszerek működését, az ikonok jelentését. A teljes bemutatott menürendszer csak a „LEAUGE" opciót választva működik!

Tehát a „LEAUGE" játékformát választva a főmenübe jutunk. A képernyő jobb oldalán látható 9 játékosunk arcképe (van három tartalék is). Bal oldalon felül az egyes játékosok tulajdonságait olvashatjuk le, úgy mint erő, sebesség, agresszió, intelligencia stb. A bal alsó sarokban 8 ikon, plusz két nyíl látható és a rendelkezésünkre álló pénzösszeg. A ikonokra clickelve almenükbe jutunk:

TRA – ez az ikon akkor világít, ha lehetőség van új játékosok vételére. A nyilakkal válogathatunk a lehetséges új tagok között, a megfelelőt „BUY"-al vehetjük meg.

TAB – a liga állása, tehát jelenlegi pozíciónk tekinthető meg.

STA – rögtön a meccsek után megtekinthetjük a csapatunk által nyújtott teljesítményt.

FIX – meccsek előtt érdemes áttanulmányozni, hogy mire számítsunk az ellenféltől.

ESC – a következő menübe lép, vagy a meccset kezdhetjük el vele.

SAV – a csapatot menthetjük ki vele.

SUB – a játékosok pozícióit cserélhetjük fel vele és a cseréket hívhatjuk be.

GYM – a játékosok felszerelését adhatjuk meg (természetesen ehhez sok pénz kell). Nyolc különböző terület van, amelyeket felfejleszthetünk, ezek később a figura erejét, sebességét stb. befolyásolják. A középső kis gombokra clickelve megtudhatjuk, hogy melyik terület mivel van kapcsolatban, ilyenkor a figura megfelelő testrésze világít. A GYM mellékmenüben a bal oldalon három betű ikon jelenik meg: B, T, I. „T"-vel a kiválasztott tulajdonság az egész csapaton fejlődni fog (GROUP), „G"-vel csak a védekezők, csak a középpályások, vagy csak a támadó (GROUP) tulajdonságait javíthatjuk (így lehet pl. egy erős támadó ellenséges csapatot kivédeni, ha a saját védekezőinket javítjuk), „I"-vel pedig az egyes játékosok (INDIVIDUAL) tulajdonságait növelhetjük.

A C–64-es tulajdonosoknak szerencséjük van, mert az Amiga verzió teljes egészében át van konvertálva. A grafika kimagasló, az intro teljes, az animáció finom, a 8 irányú scroll igen simán gördül. A program igazán 2 játékos esetén izgalmas. Az Amiga változatról azt hiszem nem kell értékelést írnom, hiszen az a maga nemében tökéletes!

by B

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	92	89
ZENE	89	88
JÁTSZHATÓSÁG	88	87
Összesen:	90	88

Részletes tájékoztató a 32. oldalon



Nem tudom mit akarnak elérni az ARACHNOPHOBIA című film készítői, de az tuti, hogy akinek eddig semmi baja nem volt a pókokkal, az alkotásuk megtekintése után utálni fogja őket.



FOTO: C–64

A DISNEY SOFTWARE programozói nagyon jól ültették át a film hangulatát játékukba, csúcs élvezet átkutatni a kisváros házait, irtani a dögöket, pusztítani a bolyokat. Emberünkkel minden házba be kell menni, s ott kipusztítani az összes kifejlett példányt. Ha ez megvan, a fő boly elé helyezzünk egy „irtó bombát" (SPACE), s ezt a lakást már tisztának tudhatjuk.

A játék grafikája alapjában véve nem rossz, de azért magán viseli az amerikai programozók keze nyomát – a sprite-ok egyszerűek, mozgásuk kissé darabos. Kizárólag öldöklős hangulatú egyéneknek ajánlom, mert a tizedik ház után egy kissé unalmassá válik a mászkálás.



FOTO: AMIGA

Nem minden biliárd!

A zöld posztó bűvöletében

Apropó biliárd. Érthetetlen, hogy nálunk miért vesznek minden dákóval és színes golyóval űzött játékot egy kalap alá, s neveznek egységesen biliárdnak (jó, a Rex-et még különbözőnek tekintik, de hát mi a Rex mondjuk a Snookerhez képest!). Hisz ég és föld a különbség a Snooker, a Francia biliárd (ezután csak Biliárd), az U. S. Pool és az Angol Pool között.

Aki Magyarországon betéved egy terembe, az majdnem 100%, hogy amerikai, azaz Pool asztalt talál. Ezen asztal kb. 215x188 cm méretű. Rajta 16 golyó a főszereplő, ebből 14 színes, egy fekete és egy fehér. A színes golyók kétféle set-ben fordulnak elő: az egyik változat, amikor 7–7 különböző színű, tehát mondjuk piros és sárga, minden jelzéstől mentes golyót látunk. A másik, amikor kétszer 7 különböző szín szerepel – piros, kék, sárga, narancs, zöld, bordó, citrom – de az egyik csoport golyóin még egy fehér csík is körbefut, és a golyók sorban számozva vannak. Ilyenkor az egyik csoportot „csíkosnak", a másikat „telinek" hívjuk (az amerikai Pool a számokat nem veszi figyelembe). Ennél a set-nél egyébként a fekete golyón is számot látunk (a két set között az a különbség, hogy az elsővel kizárólag amerikai pool-t játszhatunk, a másikkal pedig Angolt is). Mivel nálunk az amerikai Pool dívik, ezért ennek szabályait ismertetem először. Érdekes egyébként, hogy a Magyarországon elterjedt szabályok sokban különböznek a később tesztelt programokban szereplőkétől, de még a programok között sem teljes a hasonlóság (az esetleges eltérésekre felhívom a figyelmet).

Nem tudom miért, de mágikus hatással van rám a biliárdasztal látványa. Szerencsére ezzel nem vagyok egyedül, szerkesztőségünk egyik oszlopos tagjával rendszeresen késhegyig menő összecsapásokat szoktunk vívni. Ezért ajánlom mindenkinek, hogy ismerje meg ezt a klassz sportot és ha alkalma van, próbálja ki!

A Pool asztalon 6 lyuk található, amelyek a négy sarkon és a hosszabb oldalak felezőpontjainál helyezkednek el. A posztóra különböző jelek vannak festve (jó esetben): az egyik oldalon, kb. az asztal 1/3 részénél, a rövidebb oldallal párhuzamosan egy vonal húzódik, melynek felezőpontja be van jelölve. Van még egy kb. 20 cm sugarú félkör is, melynek középpontja az előbb említett vonal felezőpontja. Kezdéskor ezen a félkörön belül tetszés szerint helyezhetjük a fehér golyót. Ide kell tenni akkor is, ha valamelyik lyukba beesik, vagy ha elhagyja az asztalt. Az asztal másik oldalán, szintén kb. az 1/3 résznél egy pont látszik. Ide kell felállítani egy keret segítségével piramis alakban a színes golyókat úgy, hogy a fekete golyó a piramis középpontjában legyen, a pont felett. Természetesen a golyók felállításának is meg van a nálunk elterjedt formája, de erre most nem térek ki. A játékban meg úgy is a gép állít.

Mindkét játékos a fehér golyóval játszik, melynek segítségével kell a színes golyókat a lyukakba küldeni. Az egyik játékos kezd, belövi a fehér golyót a piramisba. Ezek után az lesz az ő színe, amelyik fajta golyó először a lyukba kerül. Előfordul, hogy nemcsak egy féle golyó esik le – ilyenkor a kezdő választ, és a másik fél következik. Ha kezdés után minden golyó az asztalon marad,

a másik játékos jön és még tetszés szerinti színű golyóra lőhet. Miután eldőlt, hogy ki mivel van (csíkossal vagy telivel, pirossal vagy sárgával), a játék során már csak azokat a golyókat küldheti lyukba. Egy játékos addig lökhet, amíg egymás után szabályosan lyukba tud küldeni saját golyót. Ha egy lövés során a fehér golyó először az ellenfél színéhez ér hozzá, büntetésből az ellenfél kétszer lőhet. Ez még akkor is érvényes, ha egyébként ebből a lövésből sikerül saját golyót lelökni. Az a játékos nem élhet a kétszer lövéssel, aki még nem tette el egyetlen saját golyóját sem! Szintén kétszer jön az ellenfél, ha lövés után a fehérrel először a fekete golyóhoz érünk. Aki véletlenül úgy lövi le a fekete golyót, hogy még van fent színes golyója, az azonnal elvesztette a partit. Kétszer lőhet még az ellenfél, ha: a fehér golyó lelövés után semmihez sem ér hozzá; ha a fehér golyó kiesik az asztalról, vagy lyukba esik (ekkor kell a fehér golyót kezdő félkörbe rakni és onnan lőni, de úgy, hogy a golyó CSAK előre, tehát az asztalnak a vonaltól mért 2/3 része felé haladhat); ha kézzel vagy a dákóval valamelyik színes golyóhoz érünk; vagy ha az ellenfél golyóját lökjük le. Amikor valamelyik játékos az összes színes golyóját lelökte, a fekete golyót mindig azzal a lyukkal átellenes lyukba kell küldeni, ahova az utolsó színes golyó leesett. Ha már az egyik játékosnak sincs fent golyója, mindketten a feketére játszanak. Ha olyan eset áll elő, hogy mindketten ugyanabba a lyukba rakták le az utolsó golyójukat, akkor csak az egyikük játszik az átellenesre, a másikuk ugyanoda, ahová az utolsó golyója került (gondoljuk csak el, milyen irreális lenne, ha mindketten ugyanoda akarnának „kimenni"). Amikor az egyik játékos már csak a fekete golyóval játszik, nem élhet a kétszer lövés lehetőségével. Az nyer, akinek először sikerül a megfelelő lyukba „kimenni". Ha a fekete golyó rossz lyukba kerül, a játékos veszít. Szintén vesztesnek számít, ha ugyan a fekete jó helyre megy el, de a fehér golyó is leesik. Hát ennyi lett volna a „Magyar" szabályok ismertetése, most lássuk a programokat.

Fast Freddie's Pool and Billiards

A három tesztelt „biliárd" szimulátor közül a grafikát, a gyorsaságot és a játszhatóságot tekintve ez a játék vinné el a pálmát. Azért csak vinné, mert sajnos a játékok nem az eredeti szabályok szerint folynak, ezért időbe telik megszokni a bosszantó eltéréseket (mint már említettem, számtalan szabály él és létezik). A játékosok száma a falon látható dákótartó tartalmától függ – mivel az asztalokon 2-3-4, vagy 2–4 személy játszhat, lehetőség van akár két Amiga által irányított ellenfél szerepeltetésére is. Ha egyedül akarunk a gép ellen küzdeni, két dákót hagyjunk fenn. Kezdéskor a megfelelő asztalra clickelve választhatunk játékot. A nagy, vízszintesen álló a Snooker, a bal oldali függőleges a Pool, a jobboldali a Biliárd, a középső pedig egy kevésbé ismert dolog, amelynek neve Bumper Pool. Miután beléptünk a megfelelő játékba, a jobb egérgombra clickelve és a kurzort a kép felső részére vezetve három menüből választhatunk. Az elsővel az éppen beállított játékfajta (több lehetőség csak a Pool-nál van) szabályait tudhatjuk meg, új játékot kezdhetünk (a Pool-nál több félét is), vagy visszatérhetünk az asztalválasztó képernyőre; a másodikkal lövéseket nézhetünk vissza, menthetünk ki, tölthetünk és állíthatunk be; a harmadikkal pedig a nekünk tetsző játékkörülményeket állíthatjuk be (itt az egyszerűség kedvéért érdemes az „EDIT PLAYER" ponttal a saját nevünket beadni). A lövéseket, tehát a dákót az egér jobbra-balra húzásával állíthatjuk. A bal gomb clickelésével fixáljuk a dákót, majd tartsuk nyomva a bal gombot – ilyenkor állíthatjuk be, hogy a fehér golyó melyik részét kívánjuk meglőni (aki esetleg nem tudná: ha a fehér alját lőjük, az ütközés után helyben marad; ha a közepét, lepattan; ha a tetejét, továbbgurul; ha a jobb/bal sarkát, még ütközés előtt elkanyarodik). A pulzáló kereszt nagysága mutatja a lövés erősségét. Lőni a gomb elengedésével tudunk.

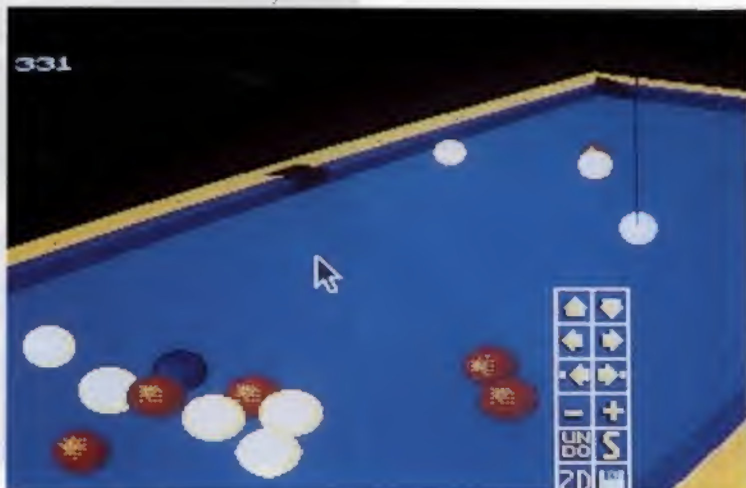


FOTO: AMIGA

Snooker

A Snooker-t a Pool-hoz hasonló, kb. 350x175-ös asztalon játsszák. Mivel az asztal igen nagy méretű, ún. „hosszabbító dákót" is használhatnak a játékosok. A Pool-tól eltérően itt ritkán láthatunk mandineres lövéseket, inkább a direkt lövések dominálnak. A parti menetét egy „bíró" követi végig, aki visszateszi a játék közben lelőtt színes golyókat, és bemondja a játékosok lövések utáni pontszámát. Az asztalon szintén 6 lyuk van, plusz 15 piros, 6 színes és a fehér golyó. A játékosnak először a piros golyókat kell lelökdösniük úgy, hogy minden piros után egy tetszés szerinti színes golyót tesznek el. A színes golyókat ilyenkor mindig visszateszik a helyükre. Az a játékos nyer, aki először eléri a 61 pontot, vagy sorrendben lelövi az összes golyót. A piros golyók 1 pontot érnek. Ha már nincs fent piros golyó, a színesek lelövési sorrendje (és az, hogy mennyit érnek): 1. sárga–2 pont; 2. zöld–3 pont; 3. barna–4 pont; 4. kék–5 pont; 5. rózsaszín–6 pont; 6. fekete–7 pont. Ha a fehér golyó nem a megfelelő színű golyót találja el először, büntetésből az ellenfél 7 plusz pontot kap.

A játékban annyi eltérés van a fent ismertetett eredeti szabálytól, hogy nem 61 pontig, hanem az összes golyó lelövéséig megy.

Billiard

Az asztal mérete kb. a Pool és a Snooker között van (kb. 230x125 cm), lyuk nincs rajta. Három különböző golyóval játsszák, melyek közül az egyik általában piros, a másik fehér, a harmadik pedig fehér egy ponttal megjelölve. Az a játékos nyer, aki először eléri a 10 pontot. Az egyik játékosé a fehér, a másiké a pontos golyó. Egy pontot ér, ha a saját golyónkkal eltaláljuk az ellenfél golyóját és a piros golyót is, a sorrend tetszőleges. A golyók egymás utáni ütköztetése, vagy ha csak az ellenfél golyóját találjuk el 1 büntetőpontnak számít.

Pool

Ezen az asztalon a menüből választva igen sokféle, a Pool-ból eredő játékot kipróbálhaunk, melyeknek szabályait rövid szótározás után mindenki megfejtheti (amerikai Pool persze nem választható). Alapállapotban az Angol Pool-t játszhatjuk, mely kinézetre megegyezik a nálunk is közkedvelt amerikai Pool-lal, de szabályai sokban különböznek attól: az a játékos nyer, aki először eléri a 61 pontot, vagy az összes színes golyót lyukba küldi, tetszőleges sorrendben. A golyók értékét a rajtuk levő szám mutatja. Ilyenkor a fekete golyót bármikor lelőhetjük, hiszen az is színesnek számít. Büntetőpont, ha a fehér golyót lyukba lökjük. A fehér golyó kezdéskor az 1/3 részen belül bárhova helyezhető.

Bumper Pool

Ezt a játékot nem igazán ismerem, de attól függetlenül érdekes. A nyolcszögletű asztal közepén, kereszt alakban „ütközők" vannak, melyek között „átjárók" találhatók. Az asztal alsó és felső részén zseb van, melyek körül fel vannak állítva a játékosok golyói. A cél, hogy golyóinkat az ellenfél zsebébe juttassuk (szándékosan nem használtam a „lyuk" szót). Büntetés akkor jár, ha saját golyót lyukba lökünk, ilyenkor az ellenfél egy golyója lekerül az asztalról. Szerintem ez a játék embertelenül nehéz, de azért akadhat, akinek tetszik.

American 3D Pool

A program egyelőre csak C–64-en létezik, de ott a gép lehetőségeit és az eddigi gyatra biliárd programokat tekintve csodálatos! A grafika aprólékos, színes, szupergyors. Lehetőség van amerikai Pool, Biliárd vagy Trükklövés játszására is.

A Pool szabályok kis változtatással megegyeznek a leírás elején ismertetettekkel. Annyi az eltérés, hogy kevesebb golyó van az asztalon (csak 6), és a színes golyók lelövése után a feketét bárhova eltehetjük.

A biliárd alapjaiban véve szintén az eredeti szabályok alapján folyik, de néhány extra pontot érő lövés is összehozható a lyukak beiktatásával.

A különösen szép lökéseket a „C=" gomb megnyomásával nézhetjük vissza. Akár a Pool, akár a Biliárd játéknál 1–2 játékos vagy körmérkőzés is választható.

Billiards Simulator 2

Formailag a BS2 nagyon ízlésesen kidolgozott program. Sajnos maga a játék a golyók néha darabos mozgása, plusz az asztal és a golyók nagyságának idétlen aránya miatt nem az igazi, pedig rendkívül sok olyan extra található benne, amely az amatőröknek segítséget nyújthat.

A kezdőképen a középen álló hölgyre clickelve tudjuk beállítani a játékosok számát. Az asztalon álló computer segítségével eldönthetjük, hogy melyik játékfajtát kívánjuk gyakorolni. Ha élesben, pénzben akarunk játszani, az ajtókat válasszuk (mindig két különböző formát találunk): a bal oldalival a biliárdot, a középsővel a Fantasy-t (amely leginkább a Bumper Pool-ra hasonlít, s kb. ugyan olyan nehéz szabályai vannak), a jobb oldalival pedig a Pool-t. A különböző játékoknál a többi játékos rajzára clickelve hívhatjuk ki őket, feltéve ha van elég pénzünk.



American 3D Pool

Billiards Simulator 2



Billiard

Kétféle Francia Biliárd választható. A bal oldalinál a saját golyónkkal kell a másik két golyót érintenünk a pontszerzéshez, a jobb oldalinál pedig bizonyos számú mandínerből, ún. „vonatozással" kell eltalálni a harmadik golyót.

Fantasy

Sajnos ennek a játéknak a pontos szabályaira nem jöttem rá. Ami biztos: a bal oldali változatnál a fehérrel a sötétzöld, a pirossal a világoszöld golyót kell beütni. Mindenféle egyéb golyó lyukbalökése a parti azonnali elvesztését eredményezi.

Pool

Akár az amerikai (jobb oldal), akár az angol (bal oldal) változat kipróbálható.

Játék közben a jobb egérgomb megnyomásával egy menübe jutunk, ahol gyakorlás esetén különböző könnyítések (golyók helyezgetése, golyó útjának kijelzése stb.), egyébként pedig az asztal 3D ábrázolása valamint néhány körülmény beállításának lehetősége (golyók csúszása, súrlódása stb) választható. A 3D képernyőn a jobb gombbal újabb menü kapható, mellyel a rálátást tudjuk változtatni. Az asztalok mellől a fő képernyőre úgy tudunk visszalépni, ha a képernyő legszélére clickelünk. A Billiards Simulator 2-vel kapcsolatban el kell mondani, hogy az INFOGRAMES programozói nem voltak túl tisztességesek: a gép néha úgy csal, olyan kacifántos lövései vannak, hogy még a legtürelmesebb játékost is kihozza a sodrából. A másik negatívum, hogy a golyók túl kicsik az asztalhoz képest, így pl. a Pool-nál szinte lehetetlen hosszú lövéssel golyót lyukba tenni. A gépnek viszont ez mindig sikerül.

by B

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	70	
ZENE	70	
JÁTSZHATÓSÁG	73	
Összesen:	71	

A Föld túlnépesedett, emberek százezrei halnak meg naponta az éhségtől, járványok pusztítanak, úgy tűnik nincs kiút: az emberi faj örökre eltűnik a világmindenségből. De 2030-ban a tudósok a lázas kutatómunka eredményeképpen egy eddig fel nem fedezett, lakható bolygóra bukkannak a galaxisban. Gigantikus űrhajók ezrei indulnak útnak, hogy új lakóhelyükre, a Második Világba szállítsák az embereket. Az ottani társadalom megszervezése, felépítése és irányítása egy talpraesett, eszes és a népért felelős uralkodót kíván. Ez a nemes feladat pedig Rád hárul!



FOTO: C–64

Irány új bolygóra

Second World

A játékban 1–4 játékos mérheti össze tudását. A nevek megadása után rövid helyzetelemzést kapunk a születőben levő társadalomról. Megtudhatjuk a születések és halálozások, a be/kivándorlók számát, pontszámunkat, adatokat kaphatunk az adókból és a különböző létesítményekből befolyt bevételekről és a kiadásokról tételesen, majd összegezve. Ez minden negyedévi záráskor megtekinthető az ellenfelek hasonló adatainak felsorolásával.

Ezután belépünk a főmenübe, amely 9 fő részből áll, melyeket ikonok szimbolizálnak. Ezek a következők:

1. Térkép
2. Információ
3. Ügynökök
4. Bankok
5. Terményvásárlás/eladás
6. Adók
7. Háború
8. Infrastruktúra
9. Pontszámok
0. Lemezkezelés/kilépés
x. Negyedév lezárás

Lássuk bővebben a felsorolt pontok jellemzőit.

1. Térkép

A joy vagy a nagy nyilak segítségével kiválaszthatjuk a kívánt terület számát, majd erről információkat kérhetünk. Ezek a következők:

- a tartomány neve
- tulajdonosa
- maximális népesség
- pillanatnyi népesség
- területe
- ebből megművelt
- életszínvonal
- pillanatnyi értéke
- infrastrukturális fejlettsége
- mezőgazdasági hozamok (maximális – pillanatnyi).

A térképen fel van tüntetve, hogy mely területek kinek a fennhatósága alá tartoznak. Ezeket azonos címerek jelzik.

2. Információ

ebben a pontban személyes és tartományainkra vonatkozó adatokat kérhetünk le:

- családi állapot
- gyermekek (örökösök) életkora
- tartományok száma
- összterület
- megművelt terület
- lakosok száma
- termények mennyisége és a raktárak feltöltöttsége
- tőke
- állami vagyon
- infrastrukturális adatok
- saját kibocsátású részvény darabonkénti értéke
- saját kibocsátású részvények összértéke
- képekkel illusztrált adatok a terményekről.

3. Ügynökök

Ehhez a lehetőséghez csak 8 pont elérése után juthatunk, addig nem választhatjuk (off/aus). Két almenü áll rendelkezésünkre: saját ügynök megbízása illetve az ellenfél elfogadott ügynökei felőli információkérés.

Ha az első pontot választjuk, ötféle feladatot szabhatunk ügynökeinknek:

1. Pénzrablás
2. Ellenfél likvidálása
3. Elfogott ügynökeink kiszabadítása
4. Raktárakból való zsákmányolás
5. Kommandóakció ellenfelünk tartományában.

Jótanácsként érdemes megfogadni, hogy komoly eredményt csak a gyilkos és a forradalmár-kommandó szokott elérni. Természetesen ehhez a megfelelően magas honorárium is dukál (gyakran megfizethetetlen). Az ügynökeink sikeréről vagy sikertelenségéről a negyedéves záráskor egy rövid infóból szerezhetünk tudást.

4. Bankok

A játék kezdetekor ez a menüpont sem vehető igénybe. Használatához 2 pontot el kell érnünk. Segítségükkel lehet hitelhez jutni, részvényeket és tartományokat venni/eladni. Elsőként lássuk a hitelfelvételt: meg kell határoznunk, hogy kitől, mennyit, milyen futamidőre, milyen kamatozás mellett (a részvény és földázsió figyelembevételével) akarunk felvenni. Ezután a partner elbírálja a kérésünket és igennel vagy nemmel válaszol (gyakoribb a NEM).

5. Terményeladás/vétel

Automatikusan működtethető menüpont: a gép magától beállítja azt a terménymennyiséget, amely a lakosság igényeinek 100%-os kielégítését eredményezi. Nekünk csak a RETURN-t kell nyomkodnunk (ha maximálisan ki akarjuk elégíteni az igényeket). Ha egy adott terményből túltermelés van akkor a felesleget értékesíthetjük (ilyenkor a számok feketén jelennek meg).

6. Adók

Ez a jelentős bevételi forrás csak 6 pont elérése után válik hozzáférhetővé. Attól függően, hogy mekkora az államháztartás deficitje, itt jelentősen csökkenthetjük azt. A különböző intézmények egészen 99%-os adóteherrel is sújthatók (bár ez hamar megkérdőjelezi életképességüket).



FOTO: C–64

7. Háború

Szintén csak a játék végkifejlete során léphetünk be ebbe az almenübe. A következő pontok közül választhatunk:

– páncélos, jeep, repülő avagy légvédelmi eszközök vásárlása

– arzenál (eszköztár)

– manőver (használata nem egyértelmű)

– háború

– testőrség.

Háború indítható bármely ellenséges ország ellen. Ezt a térképen állíthatjuk be. Ajánlott területi egységre törekedni, ezért a körbefogott, ellenséges uralom alá tartozó országrészt rohanjuk le. A testőrség magas szintre emelése igen költséges, a jó-közepes szint tartása elegendő. Ha azonban ellenfelünk azon spekulál, hogy ránktör, akkor ajánlott 70–80%-osra emelni ezt a szintet.

8. Infrastruktúra

Kezdetben nem hozzáférhető menüpont, a negyedik pont elérése után nyílik meg előttünk az infrastrukturális fejlesztés lehetősége. Ebbe a tárgykörbe tartozik az irodaházak, repterek, gyárak, laktanyák, kórházak és üdülőhelyek kiépítése. Kiválaszthatjuk az objektum helyét, majd információt kapunk áráról, maximális felépíthető mennyiségéről, valamint arról, hogy az adott tartományban eddig hány található belőle. Valamennyi bevételi forrásként használható, kivéve a laktanyát, amely állandó kiadásként jelenik meg a negyedévi összesítésen.

9. Pontszámok

Ez a pont csak saját magunk ellenőrzésére szolgál; megtudhatjuk, hogy az adott pontszámunkhoz milyen eredmény társul. Összesen 10 pont érhető el, melyek jelenléte a következő:

---

1. Kereskedelem
2. Bank
3. Házasság
4. Ipar (Infrastruktúra)
5. Gyermekáldás
6. Adó
7. Szakértővé válás (Expert)
8. Háború (+ Ügynökök)
9. Mangán (?)
10. Győzelem Küszöbe (Champ).

Végezetül néhány tipp

A lemezkezelés funkció kiválasztásánál („0" gomb) beállítható a 4-es pontban, hogy a terményvásárlás automatikusan történjen-e, és ha igen, akkor hány százalékosan legyenek az igények kielégítve.

Ha biztosra akarunk menni, előszeretettel használjuk az ügynökök közül a bérgyilkost és a puccsistákat. Nagyon sok bosszúságot (és szép, hosszú álmokat) szerezhetünk ellenfelünknek.

Ne legyünk vajszívűek a népünkkel: adóztassuk őket, és mellette ne töltsük fel mindig a raktárakat teljesen (úgy évente egyszer elegendő). Ezzel rengeteg többletbevételre tehetünk szert, aminek számtalan jobbnál-jobb felhasználási módja lehet.

Zolee

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	93	98
ZENE	–	–
JÁTSZHATÓSÁG	95	95
Összesen:	94	97

FOTO: C–64



Egy fogatlan balhátvéd

Face off

Gyakran mondogatják: a jégkorong a XXI. század sportja, hiszen nincsen hozzá hasonlóan változatos, gyors és izgalmas játék. És ahogy elnézem a Kanada Kupa mérkőzéseiről készült összefoglalókat én is kezdek ezzel a kijelentéssel egyetérteni. Csak azt sajnálom, hogy nálunk ez a sportág is kezdi „elérni" a foci (vagy a béka) szintjét. Így hát nem marad számunkra más, mint nézni az összefoglalókat és várni a következő évszázadot.

De addig is, hogy ez a várakozás ne teljen unalmasan, gyorsan vegyük elő a legujabb és talán legjobb jégkorong-programot.

A játék közben érdemes megjegyeznünk, hogy az egyes menükből továbblépni a legfelső sor kiválasztásával lehet (... OK ...), a funkcióból kilépni pedig a „balra nyil" lenyomásával tudunk.

Az már töltés közben kiderül, hogy elég kemény pofonokban is részünk lesz (a játék kabalafigurája egy fogatlan balhátvéd), de az kicsit meglepett, hogy a főmenü gyakorlás részében a lövés és védés után a verekedést is megtaláljuk. A lövészetnél (Shooting) a lövő játékos szemszögéből látjuk a kaput. A korong erejét a tűz hosszával növeljük, az irányt pedig a joyt valamerre eltolva adjuk meg. A védés (Goalten-ding) ennél sokkal egyszerűbb, ugyanis kapusunkat a kart jobbra-balra húzva táncoltathatjuk a kapuban. A bunyó (Fighting) csak abban tér el egy boxmeccstől, hogy itt mindent szabad.

Az igazi játék a mérkőzés (Exhibition Game) vagy a bajnokság (League Play) választásával kezdődik. Az egyes meccsek előtt és a szünetekben mindig egy menübe jutunk, ahol beállíthatjuk a játék adatait (Game Options) és elláthatjuk edzői feladatainkat (Coach...). Az edző egyik dolga a pályára lépő sorok összeállítása (Modify Lines). Ennél azonban sokkal érdekesebb a taktikák, különböző támadási variációk kitalálása, összeállítása (Playbook). Itt egy uj variáció szerkesztésénél minden játékosnak meg kell adnunk, melyik pillanatban merre menjen, mikor és kinek passzoljon, honnan lőjön. Ezzel a ponttal érdemes egy kicsit próbálkozni, hiszen a saját taktikák még érdekesebbé tehetik a játékot.

Ha bajnokságot játszunk, a csapat menedzsereként más csapatokkal játékosokat cserélhetünk (Make Trade Offer). Ekkor jelöljük ki valamelyik csapatból a kiválasztott játékost és ajánljunk fel valakit a sajátjaink közül. Ha az ajánlatot elfogadják, a csere azonnal meg is történik. Ezen tul menedzserként nyugdíjba küldhetünk játékosokat (Retire) vagy a junioroktól hozhatunk fel néhány fiatalt (Move Players).

A liga menüben a Play-t választva a következő meccset játszhatjuk le, a Delay-jel pedig elhalaszthatjuk azt. A Scores a bajnokság állását mutatja meg, s végül a Reset-tel az eddigi eredményeket törölhetjük és uj bajnokságot kezdhetünk.

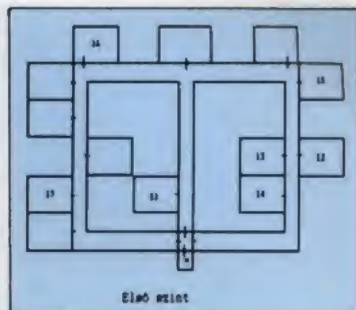
A mérkőzések háromszor 3 percig tartanak. Játék közben a szóközt lenyomva cserélhetünk sorokat, a számokkal pedig a beállított taktikák között válogathatunk. Az irányítás egyébként elég egyszerű és a korong utja is többé-kevésbé követhető. A program, főleg a liga módja miatt kiemelkedik az általam eddig ismert programok közül és akár több személynek is igen jó szórakozást nyujthat.

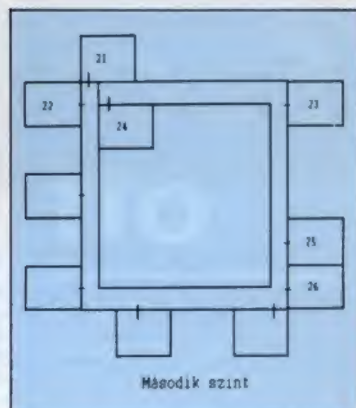
Temesvári Tibor

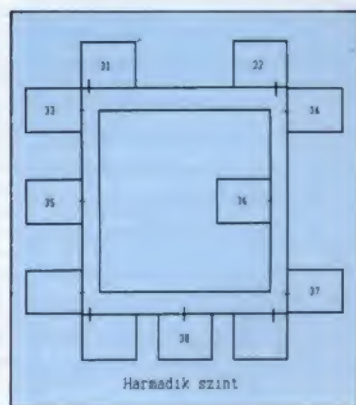
	AMIGA	C–64
GRAFIKA		80
ZENE		65
JÁTSZHATÓSÁG		70
Összesen:		75

FOTO: AMIGA









Kommandósok harca

A Vörös Brigádok terrorszervezet egy csoportja elfoglalta a nagykövetség épületét. A támadók túszul ejtették a nagykövet lányát és a követség dolgozóit. A kormány ultimátumot kapott, ha a követeléseket hat órán belül nem sikerül teljesíteni, a túszokat kivégzik. Eközben a hadsereg három fős, különlegesen kiképzett alakulata behatol az épületbe, és megpróbálkozik a lehetetlennel, a foglyok kiszabadításával.

A játék kezdetén válasszuk ki a három katonát. Ezután állítsuk be a játék nehézségét és a gránátok számát. Itt adhatjuk meg, hogy embereink milyen védőruhát vegyenek magukra a küldetéshez. Minél erősebb a ruha, annál több találatot fognak embereink túlélni. Végül bekapcsolhatjuk az automatikus töltést. Ekkor lövöldözés közben nem vesz el külön időt fegyverünk újratöltése, így sokkal gyorsabban válaszolhatunk ellenfeleink golyóira.

A képernyőn középen látjuk az egyes helyiségeket. Itt jelennek meg a terroristák is, akiket gyors, jól irányzott lövésekkel ölhetünk meg. Jobboldalt az irányító nyilakat találjuk. Közülük azok az irányok vannak kiemelve, amerre továbbmehetünk. Ez a jelölés Amigán elég rossz, hiszen az N nem az északot, hanem az előrét jelöli (C–64-en viszont az iránytű jól működik). Az L és R jelekkel balra, illetve jobbra fordulhatunk helyben. A nyilak alatti kis négyzetbe az épületben talált tárgy(ak) kerül(nek). A képen felül az eltelt időt, fegyverünkben levő töltényeink számát és a három emberünket ért találatok számát látjuk. Ha valamelyik bajtársunk találatai elérik a kezdetben beállított értéket, megfogyatkozva kell folytatnunk és befejeznünk küldetésünket.

A kép bal szélén három emberünk jelét látjuk. A megfelelő helyen a tűzgombot megnyomva választhatjuk ki, melyik katonánkat akarjuk a következőkben irányítani. C–64-en itt semmi mást nem találunk, Amigán viszont minden katonánál egy menü jelenik meg, ahol a különböző cselekedetek között válogathatunk. Mindegyik emberünknél szerepel a fegyver újratöltése (Reload), amire igen sokszor szükségünk lesz, hiszen egy tár csak néhány lövésre elegendő. A másik állandó menüpont az Exit, amivel állandóan kiléphetünk a menüből és egy másik katonát választhatunk.

A kapitánnyal mást nem is tudunk csinálni, így nézzük a következőt, a gránátost: ő viszi az összes robbanószert, így ha nagy tűzerőre van szükségünk, válasszuk őt. Vele tudunk kézigránátot dobni, időzített bombát elhelyezni (Explosive), beállítani (Set Timer) és felrobbantani (Detonate).

Harmadik emberünk a rádiós. Ő tudja kinyitni a bezárt ajtókat (Pick Lock). Előfordul, hogy az ajtó kinyitása nem sikerül elsőre, ekkor próbálkozzunk újra! Az ajtókat egyébként lövöldözéssel és gránáttal is ki tudjuk nyitni. Katonánk második feladata természetesen a rádió kezelése (Use Comms). Rádión a főhadiszállásról kapunk tanácsokat, információkat. Az infraszemüveggel (Goggles) a sötét, például felrobbantott szobákban nézhetünk körül. Végül a Search segítségével kereshetjük meg a nem látható dolgokat. Az is előfordulhat, hogy a nagy keresésben egy bombát találunk, amely azonnal felrobban. Végül a számítógépek kezelése is rádiósunk feladata. Amikor valamelyik szobában egy gépet találunk, válasszuk a Computer pontot és emberünk mindent elvégez amire szükségünk van.

Most pedig nézzünk körül az épületben. Az első szinten menjünk először a térképen a 11-el jelölt szobába. Itt az őrök lelövése után egy páncélszekrényt találunk, melyet fel kell robbantanunk. Ehhez helyezzük el a szerkezetet, állítsuk be az órát és menjünk ki a szobából. A robbanás után visszatérve az infraszemüveget kell használnunk, hogy a páncélszekrényben találjunk egy lemezt. Most menjünk a 12-es szobába, ahol a biztonsági jelzőberendezést kapcsolhatjuk ki–be. A 13-as szobában kapcsolhatjuk be a liftet, a következőben (14-es szoba) pedig a megtalált lemezt a számítógépbe téve megtudjuk a titkos lift helyét (16-os szoba). A 15-ös szám a második emeletre vivő lépcsőt jelzi. A 17-es szobában pedig egy orvost találunk, aki minden eddigi sérülésünket meggyógyítja, így ismét találat nélkül folytathatjuk utunkat.

A második szinten a 21-es szobában szállunk ki a liftből vagy a 25-ösben érünk fel a lépcsőn. A 22-es szoba egy számítógépet rejt, amellyel a helikoptert rendelhetjük az épület tetejére. A 23-asban lévő számítógép képernyőjén, ha betesszük a lemezt, a harmadik szintre vezető lépcsőt látjuk meg (24-es szoba). A 26-osban egy újabb orvos rendel, aki azonnal ellátja sérüléseinket. Végül a 24-es szobában a könyvespolcok mögött kell megkeresnünk (Search) a felfelé vivő lépcsőt.

Ha felmegyünk a lépcsőn a legfelső emeletre, a 36-os szobába jutunk. A 32-esben levő számítógép nyitja a cellák (34 és 37) ajtaját. A cellákba be kell mennünk, ha a rabokat ki akarjuk szabadítani. A 31-es szobában egy másik gép áll. Ezzel a raktárt (38) nyithatjuk ki, ahol a terroristák a nagykövet lányát tartják fogva. Miután a lányt is kihoztuk cellájából, a 33-as szobában találjuk meg a tetőre vezető lépcsőt.

Ha mindent jól csináltunk, a tetőn már vár ránk a helikopter, s másnap az újságok címlapján olvashatunk a sikeres behatolásról és a túszok kiszabadításáról.



FOTO: C–64

A program Amigás változata nagyon szép, és érdekes. C–64-en már gyengébb a játék, hiszen sokkal kevesebb lehetőségünk van az emberek irányítására.

Temesvári Tibor

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	85	60
ZENE	–	–
JÁTSZHATÓSÁG	90	65
Összesen:	88	62

Csevegő

Hello mindenkinek a levélhegyeken túlról! Nagy örömünkre szolgált, hogy igen fecsegős hangulatban voltatok az elmúlt hónapban, melynek eredménye az előttem tornyosuló levélhalom. Gyorsan ki is markolok egyet közülük.

Fischer Erik (Dabas) egy nagyon hasznos infót küldött be a Jai Alai-jal kapcsolatban. Mi is sokáig törtük a fejünket, hogy ez a squash-ra hasonlító játék csak kitaláció, vagy valóban létezik-e. Erik felfedte a rejtélyt. Azt írja: „a Jai Alai egy, az USA-ban igen népszerű játék. A rendes neve PELOTA. Talán emlékeztek, az egyik Különben dühbe jövünk... filmben volt egy ilyen mérkőzés. (Tényleg rémlik valami!) A játékot egy mintegy 50 méter hosszú, a közönség felé üvegezett teremben játsza 2–4 versenyző. A mező 3 részre osztott, amelyeknek a pontozásnál van szerepük. Különlegessége, hogy az oldalfalakra fel lehet futni (a közönség ovációja közepette). A cél az, hogy a furcsa és sajátos baseball kesztyűre emlékeztető dobó/elkapó micsodával az ellenfél dobását elkapjuk és a lasztit a szemközti falra hajítsuk. Mivel pelato szimulációk ezeddig nem láttak napvilágot, ez a játék megérdemli az eredeti nevét". Való igaz, Erik, kösz a felvilágosítást. Most már legalább tudjuk, hogy nevezzük ezt a csodabogarat.

Reile Béla (Kecskemét) olvasónk nagy rajongója a kalandjátékoknak, így kedvenc programjai közé tartozik a Cadaver. Idézet leveléből: „Tihor Miklós gyönyörűen leírja az egész játékmenetet. Én a játék folyamán azonban újabb három apróságra jöttem rá, amely megkönnyítheti a játékmenetet. Az első tipp: Miklós azt írja, hogy a 12-es szobában egy fal állja utunkat, melyen a nálunk levő tárgyakból lépcsőt építve juthatunk át. Ennél van egy egyszerűbb megoldás is! Dobjuk le a lábunk elé a csákányt, toljuk neki a falnak háromszor, mire a fal leomlik (eltűnik). A második tipp: a 2. szint 87-es szobájában nem kell könyvet szorítani a kőfal alá, hogy megálljon. Figyeljük nyugodtan egy ideig a fal mozgását, és jó időzítéssel sétáljunk át alatta. Végül a harmadik tipp: a 2. szint 25-ös szobájából nyugodtan bemehetünk az északi ajtón, mivel ha bementünk, akkor ki is tudunk jönni rajta. A megoldás egyszerű. A szobában található üveg mérget vágjuk a szoba végében levő beszélő szájhoz. A száj elpusztul, egy nagy halom kincset hátrahagyva és az ajtó ismét nyitható." Béla, köszi az infót, a rajongók nevében is.

Végül egy utolsó részlet Tánczos Szilárd (Budapest) leveléből: „mivel sok SSI és AD & D program jelent meg, szerintem elérkezett az idő egy kaland/szerepjáték különszám megjelentetésére. A szimulátor kiadvány is nagyon tetszett, főleg azok a részek amelyekben érdekes infókat tudtam meg magukról a gépekről. Egyedül az újság kis mérete lepett meg, remélem az 576 marad a régi formátumban. (Nekem pedig nagyon tetszett, olyan kis kompakt volt! Zolee). Szóval lesz SSI külörszám?". Nem tudok konkrét választ adni, mivel ez rajtatok is múlik. Kérünk mindenkit írja meg milyen tartalmú különszámot látna (és venne is meg!) szívesen. Egyáltalán van-e érdeklődés ilyen formájú és tartalmú kiadványra? Keep on writing!

És egyébként is, bármi más eszetekbe jut, azt is osszátok meg velünk! Na pá!

Zolee

Végre itt a Dungeon Master folytatása!

CHAOS STRIKES BACK

Hosszú idő után végre elkészült a siker fantasy-játék, a Dungeon Master folytatása. A DM-ben a játékos által vezetett csoport feladata a Rend megbízásából a Káosz elpusztítása volt. A játék végén persze kiderült, hogy a Káoszt nem lehet elpusztítani, mert felborul az egyensúly, és a játékot az nyerhette meg, aki végül a semleges középút, a Szürke Lord érdekeit képviselte. A Káosz tehát nem semmisült meg, csak visszakerült oda, ahonnét nem fenyegeti a világ egyensúlyát. Mint azonban a bevezetőben olvashattuk, a 2. részek konvenciója szerint, a Káosz bosszúra készülődik, és ezt csak úgy akadályozhatjuk meg, ha időben megtaláljuk és megsemmisítjük a Corbum bombákat. Ez persze csak ott lehetséges, ahol a bombák készültek, a Fulya szakadékban.

A játéklemezt most kiegészíti még egy Utility lemez is. Ezen van a látványos intro (amit így nem kell minden alkalommal betölteni, amikor játszani akarunk), egy editor, amivel áttervezhetjük figuráink grafikáját, és a „HINT ORACLE", a tippmester, ami segítséget ad, ahányszor elakadunk. Maga a játék újabb csapdákkal és fejtörőkkel van megspékelve, de a varázslatok színskálája nemigen szélesedett. A legjelentősebb változás a DM-hez képest, hogy a CSB borzasztóan nehéz. Nem a csapdák lettek nehezebbek, vagy a szörnyek aránytalanul erősebbek; a térképezés vált szinte lehetetlenné. A CSB írói ugyanis felhagytak a jól bevált dungeon-játék konvencióval, amikor szintről-szintre kell a játékot végigcsinálni, az első szint után jön a második, a második után a harmadik, stb. Itt a szintek között össze-vissza teleportál minket a program, lezuhanunk, fel-le lépcsőzünk, úgy hogy az ember legtöbbször azt sem tudja hol van. A legdurvább az, hogy gyakran úgy teleportál el minket a program, hogy észre sem vesszük, mert semmilyen figyelmeztetést (hang, villanás) nem kapunk, és a célállomás térképe is pont olyan általában, mint ahonnét indultunk. Ezért térkép nélkül csak a legelszántabbaknak ajánlanám a játékot. Mivel azonban én néhány hét alatt végigküzdöttem magamat a játékon, és a szintek térképe is nagyjából megvilágosodott (bár teljes felelősséget nem vállalok értük), próbálkozhatnak az egyébként fantasztikus élményt nyújtó játékkal a kevésbé elszántak is, a leírás alapján.

A Káosz korszaka a végéhez közeledik... Analas hegyében azonban valami rejtélyes, remegésekkel kísért dolog zajlik. A tébolyult, bomlott agyú Káosz bosszúra készülődik azok ellen, akiktől hamarosan végső vereséget fog szenvedni! Elkészíti a minden mágiát elnyelni képes Corbum bombákat, és elrejti őket az Analas hegy szívében, a halálos csapdákkal és gyilkos szörnyetegekkel teli labirintussal körülvett Corbum oszlopban. A bosszú órája közel, és a Semlegesség Szürke Lordját kellemetlen meglepetések fogják érni, ha a Káosz fel tudja használni bombáit.

A DM-ről már írtam annak idején a CoV-ban egy leírást, és azóta egy az Amiga Magazinban is megjelent, ezért nem akarok az alapjátékkal kapcsolatban túlzott részletekbe bocsátkozni. Akik a DM-et végigjátszották, azok az Utility disk MAKE NEW ADVENTURE funkciójával DM save lemezüket CSB save lemezzé konvertálhatják, és már kezdhetik is a játékot. Akik a CSB-vel kezdik, először karaktereket kell választaniuk. Ez ugyanúgy megy, mint a DM-ben, betöltjük a Játéklemezt, és a képcsarnokban kiválasztunk négy karaktert. Itt már nem kezdő karakterek vannak, hanem kb. olyan erősek, amilyeneket az ember a DM végére tud csinálni. Érdekes, hogy ezek legtöbbje nem ember, van közöttük intelligens hüllő, madár, és élőholt is. Néhánynak vannak speciális képességei (immunitásai) is, amelyek a játék során derülnek ki! Reinkarnálni nem érdemes a karaktert, mert teljesen kezdő és életképtelen lesz. Ha megvan a négy karakter, ki kell menteni az állást, és az Utility disk segítségével létrehozhatunk egy játék kezdésre alkalmas CSB állást.

Dióhéjban a karakter tulajdonságokról (azoknak, akik nem játszottak a DM-el): A három alaptulajdonság a Health akkor fogy, ha megsebeznek (más játékokban ez a hit pont), a Mana a varázslatokhoz kell. A Stamina csökken, ha elfáradunk, ha nincs kajánk vagy vizünk. A CSB-ben a Staminának már nincs nagy jelentősége. Az erő a harcosnak fontos, az ügyesség a nindzsának, a bölcsesség a papnak és a varázslónak. A vitalitás a szervezet ellenállóképessége, ettől függ például, hogy mennyire fogy a Stamina. A varázslat-ellenállástól függ, hogy mennyit sebez rajtunk egy varázslat, a tűz-ellenállástól, hogy mennyit a tűzlabda. A harcos, nindzsa, pap és varázsló szintje (ADEPT, EXPERT, MASTER 1 stb.) akkor növekszik egy karakternek, ha azt a tulajdonságát használja. A harcos tehát fegyverrel való harc esetén, a nindzsa fegyvertelen harc és távolra ható fegyverek használatakor, a pap és a varázsló a megfelelő varázslatok alkalmazásakor. Azok a pap varázslatok, amelyek eredményeként egy üres üvegben valamilyen varázsital keletkezik. Szinte minden tulajdonságot (még a szintet is) lehet varázstárgyakkal és varázslatokkal növelni. A víznek és élelemnek nincs túl nagy jelentősége, a játékban nagyon sok kutat és ehető szörnyet találhatunk. Erő-növelő varázsitalokkal akár az eredeti érték háromszorosára is megnövelhetjük egy-két karakter erejét, így ők több ládára való kaját és egyéb tárgyat is cipelhetnek magukkal.

A varázslatok négy komponensből tevődnek össze (az egyszerűbbek csak kettőből vagy háromból). Az első komponens az ERŐ, ez mondja meg, hogy egy varázslat erőssége mekkora. Méretben és sebzésben is nagy különbség van az 1-es és 6-os erejű tűzlabda között. Persze, a nagyobb erősségű varázslat több Mana pontba kerül, és alacsonyabb szintű varázslónak nem mindig sikerül. Más varázslatoknál (pl. Fény) az erősség azt mondja meg, hogy mennyi ideig tart a varázslat. A második komponens az ALAPELEM, erre is mindig szükség van. Pl. a VI az életet jelképezi, a FUL pedig a tüzet. A harmadik komponens a FORMA, pl. a BRO folyadékot jelent, a VEN pedig mérget. Az OSZTÁLY csak a bonyolult varázslatokhoz szükséges, pl. a KU az erőt, a ROS az ügyességet, a DAIN pedig a bölcsességet jelképezi. A konkrét varázslatok a következők (az első komponens persze az ERŐ):

FÁKLYA (FUL): Gyenge világítást ad.

GYÓGYÍTÁS (VI): Visszaállítja a Health-et és meggyógyítja a sebeket.

ÉLETERŐ (YA): Visszaadja az elvesztett Staminát.

AJTÓNYITÁS (ZO): Néhány ajtót ki tudunk ezzel nyitni (de a legtöbbet kulcscsal, kapcsolóval, tűzlabdával vagy a fegyverek CHOP funkciójával tudjuk kinyitni).

MÉREGSEMLEGESÍTÉS (VI BRO): Ha megjelenik a halálfejes poison-ikon a karakterünknél, akkor van erre szükség.

MÉREGLÖVEDÉK (DES VEN): Egy ellenfélre ható méreg-varázslat.

VARÁZSLATSEMLEGESÍTÉS (DES EW): Az anyagi test nélküli szörnyeket (ezek általában áttetszőek) csak ezzel a varázslattal lehet megölni.

MÉREGFELHŐ (OH VEN): Területre ható méregvarázslat, igen hatékony, ha az ellenfelet be tudjuk szorítani, egyébként kimásznak belőle.

VÉDELEM (YA BRO): A pap védő-varázslata.

TŰZLABDA (FUL IR): Ezt fogod a leggyakrabban használni.

MÉREGBOMBA (ZO VEN): Egy eldobható méregbombát készít, nem túl okos dolog használni, mert tönkremegy vele egy üres üvegcsénk.

VARÁZSPAJZS (YA IR): A varázsló egész csapatra ható védekező varázslata.

TŰZPAJZS (FUL BRO NETA): Védelem a tűzlabdák ellen (kevesebbet fognak sebezni).

FÉNY (OH IR RA): Hosszú ideig tartó fényvarázslat.

SÖTÉTSÉG (DES IR SAR): A fény ellentéte.

LÁBNYOMOK (YA BRO ROS): Mágikus lábnyomokat hagyunk magunk után, sokat segít a térképezésben.

VILLÁM (OH KATH RA): Kicsit bonyolultabb, mint a tűzlabda, de akire a tűzlabda nem hat, arra muszáj ezt használnunk.

RÖNTGENLÁTÁS (OH EW RA): Átláthatunk vele a falon.

LÁTHATATLANSÁG (OH EW SAR): A név magáért beszél!

A következő varázslatok tulajdonságokat növelnek:

ERŐ-ITAL (FUL BRO KU)
ÜGYESSÉG-ITAL (OH BRO ROS)
BÖLCSESSÉG-ITAL (YA BRO DAIN)
VITALITÁS-ITAL (YA BRO NETA)
MANA-ITAL (ZO BRO ZA)

Végül következzék a négy új varázslat, ami nincs a DM-ben. Mind a négy ún. térkép-varázslat. Ugyanis a játék elején találhatunk egy tekercset, amit ha a jobb kezébe vesz egy figura, megjelenik a közvetlen környezetünk térképe. Ezek a varázslatok olyasmit jelölnek be ezen a térképen, ami egyébként nincs rajta.

TÉRKÉP 1 (OH GOR ROS): Láthatatlan lukak és falak kijelzése.

TÉRKÉP 2 (OH GOR KU): Szörnyek kijelzése.

TÉRKÉP 3 (ZO IR NETA): Térkép lefagyasztása. Amikor ezt használjuk, és odébbmegyünk, a kis térkép ugyanazt a részletet fogja mutatni, ahol álltunk. Speciális esetekben alkalmazható, pl. ki akarjuk próbálni, hogy egy kapcsoló valahol odébb csinál-e valamit. „Odébb" használjuk a varázslatot, ráállunk a kapcsolóra, és megnézzük a térképet, hogy történt-e valami.

TÉRKÉP 4 (OH GOR DAIN): Erre sajnos nem jöttem rá, hogy mit jelez ki. A harc a CSB-ben ugyanolyan maradt, mint a DM-ben. A szörnyek persze erősebbek, van olyan hely, ahol egyszerre 10–15 sárkánnyal kell megküzdenünk (a DM-ben az utolsó szinten volt EGY sárkány). A győzelemhez inkább ügyesség, mint stratégia kell, ugyanis körbe-körbe keringőzve (ütünk, odébblépünk, ütünk odébblépünk) még a legerősebb sárkányt is fel lehet aprítani, anélkül, hogy megsebesülnénk. Gond akkor van, ha egyszerre több szörny van. Ilyenkor célszerű egy ajtó mögé behúzódva harcolni. Ilyenkor kihasználhatjuk azt is, hogy amikor a szörny az ajtó alá lép, akkor azt rácsukjuk. Ha nincs ajtó, akkor a lefagyasztó varázsdobozokra és sok-sok gyógyító italra kell támaszkodni. Vannak helyek, ahol nagy mennyiségű szörnyet speciális trükkökkel lehet kiirtani. Pl. a játék végén a Démon-hadsereg kipusztításához kapcsolók és kulcsok segítségével folyamatos tűzlabda-özönt vezethetünk el a szörnyek szobájához.

Különösen nagy segítség az Utility lemez tipp-adó funkciója. Ha elakadunk valahol, mentsük ki az állást, és töltsük be a tipp-adó ponttal. Ha például egy zárt ajtó előtt elakadunk, a HINT ORACLE megmondja, hogy milyen kulcs kell hozzá, és hol lehet azt megtalálni. A segítségkérés egy kicsit nehézkes, de pont ez benne a jó, hiszen különben az ember állandóan használná. Ezen kívül csak ezzel a módszerrel tudtam valamennyire tájékozódni, hogy mikor melyik szinten vagyok. Ugyanis segítséget kaphatunk azzal kapcsolatban is, hogy milyen szörnyek vannak azon a szinten, ahol az állást kimentettük. mivel nincs két szint, amelyen ugyanaz lenne a szörny-lista, ezzel egyértelműen meg lehetett mondani, hogy épp hol vagyunk.

Néhány általános tanács:

Ha a csapat valamelyik tagja túl van terhelve, akkor lassul a mozgás, és előfordulhat, hogy egy gyorsaságot igénylő részt egyszerűen nem tudunk megcsinálni. Ilyenkor le kell pakolni néhány teli ládát. A csontvázkulcs igen hasznos, mert nem vész el használatkor (a koponyát nyitja), és rengeteg átjárót tudunk vele csinálni. A ghoul-fej (szobor a falon) gonoszat jelent, a közelében mindig csapda vagy rosszindulatú teleporter van. Figyelni kell arra, hogy hol vannak a falon kapcsolók. Ezeket csak közelről lehet észrevenni, és fontos átjárókat nyitnak meg.

TOP LISTA

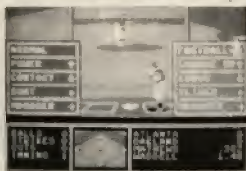
1991 október

AMIGA

- ELF
- LITTLE BEAU
- CADAVER II
- CRUISE FOR A CORPS
- HAGAR
- BLADE WARRIOR
- STREET ROD II
- PREHISTORIK
- THUNDER HAWK
- SEX TETRIS

C64

- GIANA SISTERS REMIX
- SU SWEET
- SPEEDBALL 2.
- HERO QUEST
- SPIKE THE VIKING
- PANG
- SWITCHBLADE
- THE CRYPT
- WORM
- CONQUESTADOR



Tony La'Russa Baseball

Az amerikai sportjáték szerelmeseinek itt az újabb csemege. A szabályismertető azonban ezúttal elmarad, mivel az előző számunkban egy precíz leírást olvashattok a játék mikéntjéről. Ez a program sem jelent különbséget az előzőekhez képest, a színvonala is igen magas. Az ütőjátékos kezelése gyorsan elsajátítható. A képernyőn leolvasható információk egyértelműek, hasznosak. A kis figurák még élvezhető nagyságúak, de így legalább majdnem az egész pályát belátjuk. A viszonylag rövid program minden további nélkül megállja a helyét a „nagyok" között.

Zolee



Dyter 07

Az Amigán már ősréginek számító Dyter 07-et ki tudja miért, de végre átkonvertálták C–64-re is. Talán unatkoztak a STARBYTE programozói? Szerencsére jó munkát végeztek, mert játékuk a standard lövöldözős programok tömkelegéből kiemelkedik, mégpedig kellemes grafikájával. Helikopterünkkel egy csomó gépesített gyilkoló dolgot kell elpusztítanunk, ezen kívül más feladat nemigen található. Érdekesség, hogy ha a gépünkkel leszállunk valahová, akkor egy kis robottal folytathatjuk utunkat. Sajnos, a játék túl nehéz, így leggyakrabban a saját helikopterünk felrobbanását fogjuk látni. Csak a stílus kedvelőinek!

Hiskado

A varázslatos Kelet már rengeteg érdekes és gondolkodtató játékkal lepte meg az európaiakat. Gondolom ugyanez a gondolat vezérelte a Hiskado elkészítőit (nagy meglepetésemre két hölgy is olvasható a credits-ben). Egy új játékot fejlesztettek ki, a kelet hagyományaira építve. A feladat egyszerűnek tűnik: az egyforma kövek eltávolítása az asztalról. A tűzgombbal jelölhetjük ki a két kiválasztott követ, melyek azonban csak akkor szedhetők le, ha a négyzethálós asztalon egymásra csúsztathatók anélkül, hogy egy másik kőbe ne ütköznének. Ez esetben másik két kővel kell próbálkoznunk. A játék eleje (az első 10 pálya) nagyon egyszerű, az idő mindig bőségesen elég a „taroláshoz". Ezen túljutva azonban nagyon sok követ kell viszonylag rövid idő alatt eltakarítanunk. A lépések szinte egymásból adódnak, és ha nem jövünk rá villámgyorsan a kezdő lépésre, akkor könnyen egy életet veszthetünk. Mindent egybevetve a Hiskado egy rövid, de velős játék; gyors gondolkodás, kombinációkészség és kitartás szükségeltetik hozzá. És mindamellett korrekt grafikai megoldású és keleti hangulatot árasztó zenével ellátott program. Igazi csemege!

Zolee

Square Out



Az óriási ötletek korát éljük, már ami a logikai játékok világát illeti. Itt az újabb bizonyíték, az SO. Az idea a következő: egy egybefüggő, csövekből felépülő négyszöget kell összetákolnunk a „tologatós puzzle" játékok elvén. (Gondolom sokan találkoztatok ilyen mütyürökkel gyerekkorotokban. Pif és Herkules, Hófehérke és a hét törpe, Plutó kutya és a többiek voltak rajtuk, tudjátok!) A dolgot megnehezíti, hogy a csőben egy apró golyó gurulgat ide-oda. A csöveket úgy kell építeni, hogy ne legyen elzáratlan kivezetésük a semmibe. A kővel lezárt végeknél a labda visszapattan, de ha a cső vége lefedetlen, akkor kiesik a pályáról. A már felhasznált cső átszíneződik, de ez nem jelenti azt, hogy máshol nem lehet felhasználni. A vájatokban gyakran bónus és halálfigurák is felbukkannak. Ha a golyó halálfejnek ütközik, ugrott egy életünk, ezért gyors manőverekkel el kell terelni a labdacsot. Természetesen ne felejtkezzünk meg az időről sem, ami szintén ellenünk dolgozik.

A játékról csak jót lehet mondani: klassz grafika, hangulatos zene/fx, és mindenekelőtt remek ötlet. Ezt vétek kihagyni!

Zolee

Lapzártakor érkezett



Mint egy izgalmas film, úgy kezdődik a TH.

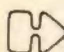
Villámfényes, mennydörgő éjszakán helikopter ereszkedik le a Fehér Ház parkjában. Titkos megbeszélésre ballonkabátos ügynök igyekszik az Elnökhöz. A Világ az Öbölháború után sem tudott megbékélni, újabb válsággócok alakultak. A tárgyalást követő elnöki engedély nyit zöld utat az elkerülhetetlen fegyveres beavatkozáshoz.

Mielőtt csalódást okoznánk bárkinek is, gyorsan elmondjuk, hogy hasonlóan az Armour Geddon-hoz, ezt a programot is közvetlen lapzárta előtt kaptuk meg. Az alig egy hetes tesztelés után mégis úgy döntöttünk, hogy – így félig meghámozva is – tájékoztatjuk az olvasót a program létezéséről, közöljük eddigi tapasztalatainkat, hiszen egy olyan újabb kinccsel gazdagodott az Amigás tábor, amiről mindenkinek tudnia kell!

Nézzük tehát miről is van szó...

Már az első disk berakása után éri a jövendő helikopter-pilótákat egy kellemes meglepetés, ugyanis a hasonló programoknál nem túl gyakori szolgáltatás, hogy külön tudjuk állítani a TRAINING-mód egyes elemeit:

- F1 = Nem érhet sérülés.
- F2 = Nem hullunk darabokra földhöz ütközéskor.
- F3 = Nem zuhanunk le tárgyakkal való ütközéskor. (Bizonyos esetekben YES esetén is előfordulnak problémák, pl. a program kiakad!)
- F4 = Végtelen lőszer.
- F5 = Állandó nappali bevetés.
- F6 = A meghatározott légtéren kívüli repülés lehetősége.
- F7 = Csaló billentyűk alkalmazási lehetősége. (Az 1234567890ERT billentyűkkel repülés közben is „felvehetjük" és „lerakhatjuk" a teljes fegyver-arzenált. Az L és N billentyűkkel történő napfény állítás úgy tűnik nem működik.)



A könnyítések beállítása után ha a joy AUTO FIRE gombját bekapcsolva felejtjük, megfosztjuk magunkat a bevezetőben említett „film" élményétől, bár a huszadik betöltés után ez már kifejezetten előnyös mulasztásnak fog tűnni.

A „film" kilövésével a személyi adatlapra való feliratkozást is elpuskázzuk de aggodalomra semmi okunk, mert lesz módunk e hiányosság pótlására.

A program gyakorlatilag a második disk berakása után kezdődik. Főcím után a feltört védelemre nyomjunk ENTER-t.

Egy piszkosszürke, vízfolyásos falu betonbunkerben találjuk magunkat. Balról egy szimulátor, melyben a TRAINING-mód összes szolgáltatásával – ha az elején minden „NO" maradt, akkor is! – gyakorolhatjuk mindazt, amit éles bevetésen már rutinszerűen kell végeznünk. Egy kicsit a dolgok elé menve itt említjük meg, hogy a TH. nem tartozik a klasszikus értelemben vett szimulátor programok közé. Egy harci helikoptert kell ugyan vezetnünk, de a lehető legegyszerűbb eszközökkel. Hiányoznak a legalapvetőbb műszerek, nem kell törődnünk az üzemanyag fogyasztással, olajhőmérséklettel stb., „csak" harcolnunk kell. Nagyszerűen felkészülhetünk, kedvet kaphatunk (a TH. használatával) a megjelenés küszöbén álló GUNSHIP 2000 és LHX „igazi szimulátor" programok felhőtlen élvezetére.

De most térjünk vissza a bunkerbe...

Akik a „filmet" kihagyták az elején és még nincs nevük, azok most bökjenek a középen található monitorra. Egy disk jelenik meg a képernyőn. Tegyünk egy üres disket a gépbe, majd bökjünk a lemezcímke alján lévő „DEL" feliratra. A fejrés lezáródása után bökjünk a „NEW" feliratra, majd a disk mellé a képernyőre. A második disk visszarakása után a „Player" helyére beírhatjuk a saját nevünket, melynek rögzítését a sarokban álló lemezszekrényre clickelve ellenőrizhetünk. (Később ide fognak kerülni a kitüntetéseink is.)

Az első éles bevetés előtt először a jobboldali ajtón kell bemennünk. A szemben látható világtérképen hat válsággóc van bekarikázva. Ezek közül mi dönthetjük el, hol kívánunk szolgálatot teljesíteni.

A két legkönnyebb misszió Dél-Amerikában és Közép-Amerikában van. Közepes fokozatú a közép-keleti és délkelet-ázsiai, és nehéz a kelet-európai és alaszkai küldetés.

E sorok íróját – az első hét után –, a közép-amerikai szolgálat harmadik bevetése kápráztatta el leginkább. Két „repülő vagonnak", szállítóhelikopternek kell védőkíséretet biztosítani. Nem mindennapi élmény a felkelő nap fényében, az alant elúszó pálmafák felett, a három kötelékben repülő heli látványa.

Egyenlőre azonban ettől a látványtól még viszonylag messze vagyunk.

Először is döntsük el, hol kívánjuk harci kedvünket megmérettetni. Bökjünk rá az adott körre a világtérképen. A képernyő alján középen megjelenik a terület neve, és a misszió nehézségi fokozata. Ha nem tetszik bökjünk egy másik körre. A jobbfelső sarokban a célterület térképére bökve jutunk tovább. Egy kicsit „oroszos"-ra sikerült tiszt tart eligazítást egy vetítővászon előtt. Sajnos(?) a program német verziója került be az országba, ezért a többség egy kicsit bajban lesz a tájékoztató szöveggel, amire azért érdemes figyelmet szentelni.

A választott térség általános jellemzése után ismét a bunkerben találjuk magunkat; most a bal oldali ajtón lépjünk be.

További eligazítást kapunk, most már konkrétan az előttünk álló feladatról, sőt EGY FILMET IS VÉGIGNÉZHETÜNK, melyet a felderítők készítettek!

Az eligazítást követően a feladat és a várható szörnyűségek ismeretében fel kell fegyverezni helikopterünket.

Baloldalt a helikopter látható a felfüggesztési pontokkal, a jobb felső sarokban egy fegyver képe, ezalatt a léptető nyilak, alatta pedig a fegyver leírása. Ha a léptető nyíllal a kívánt fegyvert kiválasztottuk, vigyük a kezet egy felfüggesztési ponthoz, majd bökés a bal egérszemre, akár többször is. Van egy AUTO funkció is, de tapasztalataink szerint ez a feladatoktól függetlenül,



FOTO: AMIGA

mindig egyformán szereli fel a helikoptert, ami többnyire nem előnyös.

Segítségül pár szót a fegyverzetről:

- MHAR ROCKET POD: Több (16) nem irányított légirakéta indító tokja.
- FFAR ROCKET POD: Behajtott vezérsíkú (38db) légirakéta indító tokja. Használatuk – a pontos célzásigény miatt – egy kissé nehézkes, viszont sok rakétát tartalmaznak, ami egyes küldetéseknél (nem TRAINER-módban!) kifejezetten előnyös.
- ALQ 197 RADAR JAMMING POD: Radar zavaró kapszula.
  Viszonylag sokat kísérleteztünk vele, de nem igazán éreztük a hatását. Talán később fedeznek fel ha velünk van, és a SAM föld–levegő rakéták találati pontossága is romlik, de ezt inkább érezni szerettük volna, mint éreztük.
- AGM 219 PENGUIN: Levegőből vízfelszíni hajók ellen indított önirányítású rakéta.
  A Közép-keleti küldetésnél hajók ellen kiváló a találati pontossága, bár az AGM 65P-vel és az AGM 214-el is helyettesíthető és ezekből még többet is tudunk magunkkal vinni.
- MK 54: Tengeralattjáró elleni romboló bomba.
  Az alaszkai küldetés egyik lehetséges fegyvere, de rakétákkal ez is helyettesíthető, és az utóbbiak kezelése kényelmesebb.
- AIM 11F SHALLOW: Közepes hatótávolságú, radar irányítású levegő–levegő rakéta.
  A támadó vadászgépek ellen a leghatásosabb védő fegyverünk. Mivel radar irányítású, a szemből jövő vadászokat is leszedi, indítása után a radarunknak meg kell „világítania" (látnia kell) a célt. Hátránya, hogy viszonylag csak keveset tudunk magunkkal vinni. Ha az UNLIMITED AMMO-t „YES"-re állítottuk, a legelőnyösebb védő fegyver.
- AIM 10B COBRA: Rövid hatótávolságú infra önirányítású levegő–levegő rakéta.
  Csak a légicél mögé kerülve hatásos, de pl. a vadászgép így is képes megszökni előle. Helikopterek ellen is csak kettesével indítva használható hatékonyan. Előnye, hogy viszonylag sokat vihetünk magunkkal belőle.
- AGM 122L SMARM: Intelligens, radar elhárító rakéta.
  Nem sűrűn van rá szükség, akkor is helyettesíthető más rakétákkal.
- AGM 65P MAVERICK: Optikai vezérlésű levegő–föld rakéta.
  Az egyik leghasználhatóbb földi célpont elleni rakéta. Viszonylag kevés fér a helikopterre. A keresőfejnek indítás előtt meg kell látnia a célt, ezért az AGM 14-nél egy kicsivel lassabban kezelhető.
- AGM 214 FIRESTORM: Nagy hatékonyságú, lézer irányítású levegő–föld rakéta.
  A nagyszámú ellenfél leküzdésére, a leghatékonyabban használható rakéta. Sok cél esetén sorozatban indítható, magától megkeresi a célt, ha az lézerrel (rákapcsolás után ez automatikus) meg van világítva.
- RCS 233: Utak, felszállópályák elleni „kráteresítő rendszer".
- MK 82: Nagy hatóerejű robbanó bomba.
- MK 81: Nagy hatóerejű repeszhatású bomba.

A helikopter harckésszé tétele után az EXIT feliratra bökve feladatonként változóan kétféleképpen jutunk a fedélzetre. Vagy egy külső nézetből látjuk amint gépünk elemelkedik a bázisról, vagy egyből a kabinba kerülünk, ahonnan nekünk kell a felszállást végrehajtani, a következőképpen:

A hajtómű már pöfög, gépünk rotorja forog.

Az egér jobb szemét folyamatosan nyomva tartva toljuk előre finoman mindaddig, amíg a helikopter a talajtól el nem emelkedik. A finom mozgások végrehajtásához nagy segítséget nyújt a szélvédő baloldalára vetített kormányállás jelző négyzet, valamint a felette található hajtóműteljesítményt jelző csík, a sebesség digitális kijelzője és a variométer (függőleges sebesség) jelző csíkja. A vízszintes sebességet úgy tudjuk növelni, ha az egeret szem nyomás nélkül előre toljuk. Negatív érték esetén hátrafelé repülünk. A heli remekül irányítható, összetett mozgásokra is képes. Ha az iránytűn a háromszöget középre hozzuk, akkor repülünk a cél felé. A pálcika ugyanitt a hazavezető irányt jelöli.

A fegyverzetet a jobb szemre való RÖVID clickkel tudjuk váltani.

A grafika teljesen 3D-s, (mindent körül tudunk repülni) és fantasztikusan gyors.

Végül tekintsük át a kezelőszervek táblázatát:

- F1 = „R" lámpa be/ki
- F2 = „I" lámpa be/ki
- F3 = CHAFF
- F4 = FLARE
- F5 = Éjjellátó készülék be/ki
- F6 = Az ellenfél nézete (ahogy minket lát)
- F7 = A fegyver kereső feje
- F8 = Műszerfal
- F9
- F10 = Éjjellátó készülék ki/be
- P = Pause
- D = Damage
- C = A 3. display üzemmódváltója
- M = Map (+, -: nagyít, kicsinyít

A numerikus billentyűzet = külső nézetek.

- ESC = Kilépés.

Sz.JVC.

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	77	
ZENE	60	
JÁTSZHATÓSÁG	90	
Összesen:	78	



FOTO: C–64

–Hódítók harca–

A naptár 1800-at mutat. A Földet szinte már teljesen feltérképezték a kiváncsi utazók, vagy a terjeszkedő birodalmak hódítói. Márcsak néhány fehér folt maradt.

Ezekért az ismeretlen területekért óriási versenyfutás kezdődik. A gyorsabb, az ügyesebb még gyarapíthatja gyarmatainak területét. Szeretnél te is résztvenni az ádáz versenyben?

A lehetőséget a German Design Group legújabb stratégiai programja megadja.

Egyszerre négyen vetélkedhetnek egymással. A négy hódítót irányíthatják emberek, de irányíthatja mind a négyet a gép is. (Néhány játéknál kifejezetten hasznos végignézni, hogy a gép milyen stratégiát követ, s néhány ügyes trükköt el is lehet tőle lesni, de itt a gép gép elleni harcáról semmi újat nem tudunk meg. Minden „hadmozdulat" titkos, csak azt látjuk éppen „kinél van a labda".)

Rögtön a kezdéskor egy táblázatos menü jelenik meg:

Hall of fame ansehen – a „Top"-lista megtekintése,

Hall of fame löschen – a lista kitörlése,

Alters spiel laden – kimentett állás folytatása,

Directory anzeigen – tartalomjegyzék,

Szenario laden – „forgatókönyv" betöltése,

Szenario-generator – „forgatókönyv" létrehozása,

Neues spiel beginnen – új játék,

Saved-disk anlegen – lemez előkészítés „állás" kimentéséhez.

Néhány pontról érdemes kicsit több szót ejteni.

Szenario-generator

Ebben a pontban egy külön lemezre néhány pályát tudunk „megalkotni", amit a későbbiekben bármikor betölthetünk. A következő pontokat kell használnunk:

– laden: a kiválasztott pálya betöltése

– speichern: az általunk fabrikált pályát lemezre menti

– erstellen: egy pálya törlése

– disk anlagen: a lemez előkészítése.

A következő lépésben állítsuk be hányan, és milyen összetételben játszunk (minimum két játékos kell).

Typ (M/C/N)

Mensch (ember); Computer (számítógép); Niemand (senki).

A szükséges adatok beírása után kezdődhet a játék, aminek kezelése a billentyűzetről (elsősorban a funkcióbillentyűkkel) történik, s elég nehézkes. De maga a játék kárpótol minket az apró bosszúságokért. A „stratégáknak" szerintem az egyik kedvence lesz a program. Senki ne sajnálja az időt, hogy a leírás által nyújtott megismerést tovább mélyítse.

Még mielőtt bárki megelégelné az ömlengést, jöjjön a részletes ismertető. (Ami talán helyenként bonyolult, s nehezen követhető lesz.)

A játék fordulókra van osztva, egy forduló egy naptári negyedév (frühling, sommer...). A fordulókon belül szakaszokat különítünk el (pl. strategiphase, gouverneur-phase...), s a szakaszokon belül felváltva lépnek a játékosok, feltéve ha van a szakasznak megfelelő „figurájuk" (a tábornok [general] szakaszban tábornok). Ezeket a „figurákat" a stratégiai szakaszban fogadhatjuk fel.

1. Stratégiai szakasz

– schenkung (ajándék): egy másik játékosnak adhatunk ajándékot

– conquestadoren (hódítók): ebben a pontban tölthetjük fel a csapatot

– gouvernor (helytartó): feltétlenül fogadjunk fel legalább kettőt

– admiral (tengernagy): ebből is érdemes legalább kettőt felfogadni

– general (tábornok): kezdetben nincs rá szükség

–colonisten (gyarmatosítók): a helytartók, és generálisok csapatába vegyünk fel gyarmatosítókat (háromhárom elég). Azt hogy éppen melyik hódítót erősítjük, a (+/–) billentyűkkel tudjuk kiválasztani.

Minden szakasz végén kimenthetjük az állást az előre elkészített lemezre (spiel speichern).

2. Helytartó szakasz (tengernagy, tábornok)

Először információt kapunk a helytartóról. A fontosabb betűk jelentése:

K (kommandpunkte)

B (mozgáspont): az összes tevékenységhez mozgáspontra van van szükség, ha mind elfogy számunkra véget ér a forduló

L (hűség)

M (morál)

A rövidítésekből a csapatainkról kapunk fontos információkat:

– inf. (gyalogság)	– flotte. (hajóhad)
– kav. (lovasság)	– depots. (raktárak)
– art. (tüzérség)	– trans. (szállítók)
– pio. (utászok)	– kolon. (gyarmatosítók)

A helytartó cselekedeteit a funkcióbillentyűkkel irányíthatjuk. (Mivel a tengernagy, és a tábornok is ugyanezeket a parancsokat adhatja itt ismertetek mindent, s külön kiemelem az őket érintőt.)

– Aktion (tevékenység)

– bewegung (elmozdulás)
– angriff (megfogás): megtámadhatjuk a szomszéd mezőn álló ellenséges hajóhadat (admiral), vagy az ellenség szárazföldi csapatait (general).
– transport (rakodás)
1. c. aufnehmen (hódítók felvétele): a hajóra tudjuk felvenni a szomszéd mezőn álló hódítót (pl. helytartó) a teljes csapatával együtt
2. c. absetzen (hódítók kirakása): célállomásnál kirakjuk a hódító sereget
3. gold aufladen: a kincstárból némi pénzt adunk a csapatok feltöltéséhez
4. gold abladen: ha valakinél túl sok arany van, beteheti a kincstárba
5. zurück: vissza a főmenübe
plünderung (fosztogatás)

– Koloni (gyarmat)

– kolonisation (gyarmatosítás): csak azt a mezőt amin állunk, s csak akkor ha van a csapatban gyarmatosító (kolonist).
– investition (befektetés):
1. hafen anlagen (kikötő építés): feltétlenül kellenek hozzá utászok (pio.)
2. siedlung bauen (település építés)
3. s. vergrössern (település fejlesztés)
– handel (kereskedés)
1. V.G. kaufen: élelmiszertartalék vásárlása
2. V.G. verkaufen: élelmiszertartalék eladása
– ertrag (jövedelem begyűjtése): csak ha már van gyarmatosított területünk.

– Militar (katonaság)

– rekrutieren (toborzás): ha van pénzünk, itt tölthetjük fel a hódítók csapatait (a tengernagy esetében ez a feltöltés szállítandó árut jelent, s hogy egységnyi áru szállításához egy hajó kell)
– reorganisation (átszervezés): a hódítók egymás között tudják a katonákat cserélgetni (+/–) billentyű
– zuwendungen (támogatás): ha valahol csökken a morál, vagy a hűség, ott érdemes támogatni
– manőver (hadgyakorlat): nem tudom mi a haszna

– Report (helyzetjelentés)

– spielstand (a játék állása): megnézhetjük az ellenfelek pénzét, eddig szerzett pontjait
– conquestadoren: a hódítóinkat nézhetjük végig (+/–) billentyűvel választhatunk
– geo. karte: az egész térképet végignézhetjük, s megtudjuk, ki mennyi területet foglalt el idáig

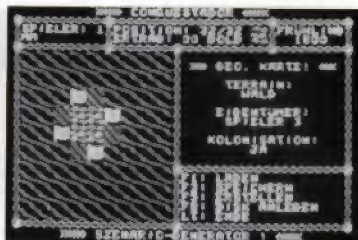


FOTO: C–64

Egy stratégiai játék semmit nem ér egy kis harcolás nélkül. Itt sem kell nélkülöznünk. Megsemmisíthetjük az ellenfél hajóhadát, vagy a már felfedezett és gyarmatosított területre tehetjük rá a kezünket.

Az összecsapás

A térkép egy kinagyított darabját látjuk magunk előtt. Állítsuk fel csapatainkat a kiválasztott helyekre (Q,W,E...), s már kezdődik is a harc. (Mivel tengeri, és szárazföldi hadviselést is folytatunk, külön tárgyalom őket.)

Tengeri ütközet

Miután elhelyeztük a hajóinkat (célszerű a maximális nyolcat megvenni), felváltva lépünk. Egy lépés annyit tesz, hogy minden hajónk végrehajt egy parancsot. A parancsokat egy menüből adhatjuk:
– warten (még ebben a körben, de utolsóként akarunk az adott hajóval lépni)
– action
1. munition: megtorpedózza a közelben álló ellenséges hajót, de természetesen közben maga is megsérülhet
2. segel (vitorlázat): einholen (bevonni); halb (fél vitorlázat); voll (teljes vitorlázat)
3. feuern (tűz): kan. abfeuern (lövés); nachtes ziel (másik hajót célzunk meg); (A hajók, amiket eltaláltunk, villognak a képernyőn)
4. kurs (útirány): backbord (balra); steuerbord (jobbra); halten (tartja az irányt)
5. selbstversenken (önelsüllyesztés)
6. entern (valamelyik ellenséges hajó megcsáklyázása): az így megszerzett hajó a továbbiakban a mi oldalunkon harcol
7. kanonen bewegen (az ágyuk átcsoportosítása)
– zug beenden (ebben a körben már nem akarunk többet lépni)

Szárazföldi ütközet

Mielőtt felállítanánk a csapatunkat, megszemlélhetjük az erőviszonyokat.

Az irányítómenü a következő:
– frontalang. (frontális támadás)
– flankenang. (bekerítő hadmozdulat)
A: flankenang.
V: eingraben (beássa magát)
– manőver (nem jöttem rá mire való)
– list (a pillanatnyi hadihelyzet bemutatása)

A véres harcok győztesei sok győzelmi pontot (SP) kapnak, s ráadásul rátehetik a kezüket a védtelenül maradt területekre. Eleinte sajnos a küzdelmekből a gép kerül ki győztesen, de egy kis gyakorlással legyőzhető. (Azért óvatosan duhajkodjunk, mert vereség esetén minden emberünket, és hajónkat elveszítjük).

A játék ismertetése itt véget is ér, de engedjetek meg néhány beszúrást.

A felfedezéseket érdemes a valamelyik „sarokban" kezdeni, megfigyeléseim szerint ott a legjobb az esély.

Néhány előforduló talajtípus:
– Gebirge (hegység)
– Mügel (dombság)
– Wald (erdő)
–Küste (tengerpart)
– Ebene (síkság)

Néha szerencse ér bennünket, egy tapasztalt hódító ajánlja fel szolgálatait (vissza sem tudjuk utasítani).

Ja és még valami, a szárazföldi harcok hosszúak vigyünk elég tartalék élelmiszert (legalább 3000 egységet egy maximálisra feltöltött seregnél).

A program grafikája tulajdonképpen minimális, a hangeffektus is kevés, de a tartalom óriási. Szerintem.

Földesi Balázs

	AMIGA	C–64
GRAFIKA		28
ZENE		–
JÁTSZHATÓSÁG		78
Összesen:		75

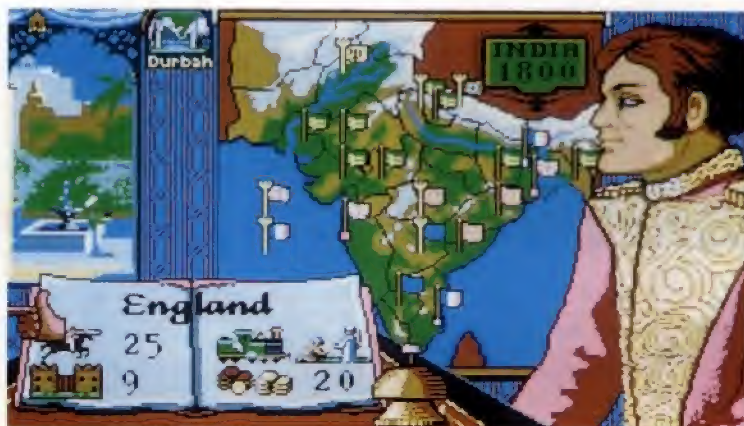


FOTO: AMIGA

Stratégiai kalandjáték

CHAMPIONS OF THE RAJ

A játék legelején láthatjuk, hogyan indulunk el Londonból a nagy feladat teljesítésére, ezt követi egy viszonylag „nyugodt" tengeri út. Végre megláthatjuk India partjait, elhajózunk egy kis halászfalu mellett, majd lépteinket a kormányzó palotája felé vesszük. Utunk az indiai bazársoron vezet keresztül, ahol mindenféle furcsaságokat láthat az arra tévedő utazó. Miközben nyugodtan sétálgatunk, egy bérgyilkos kést szegez a nyakunknak és elvonszol egy nagy épületbe, ahol is egy elhagyatott cellába zár minket. Vagy nem is olyan elhagyatott? Egy nő siet a megmentésünkre. Persze kulcsot nem hozott cellánk ajtajához, viszont egy kést ajándékoz nekünk. Csodák csodája, eme késsel el tudjuk vágni a rácsot az ablakunkon, és már nyakunk közé is kaphatjuk lábunkat. Menekülésünk során meglátogatunk egy öreg embert, és némi futkározás után meg is érkeztünk utunk végállomásához, a kormányzói palotába.

Mindezen eseményeket szépen szemmel követhetjük, mivel a program ezt némi animált grafikával és angol szöveg kíséretével ismerteti velünk.

Eme kis kitérő után kapcsolódunk a játékba.

Először is ki kell választanunk, hogy kivel óhajtjuk végigjátszani a játékot. Lehetőségünk van:

- az angol kelet-indiai társaság,
- a francia kelet-indiai társaság,
- a Mogul Birodalom uralkodója,

A PSS már eléggé nagy múltra tekinthet vissza a stratégiai kalandjátékok készítésében. Gondoljunk itt például a nemrégiben piacra dobott BATTLE MASTER-ra. Tehát nem is kell csodálkoznunk legújabb játékukon sem, a CHAMPIONS OF THE RAJ-en. Igaz, hogy eme alkotásukat nem egyedül követték el, nagy segítséget nyújtott nekik egy másik software fejlesztő társaság is, a LEVEL 9.

- Pujab maharadzsája,
- Maruthras maharadzsája,
- Nepal hercege

színeiben versenyezni.

Az irányításra az egér, a joy és a billentyűzet szolgálhat, mindenki a saját ízlése szerint választhat. A PLAY feliratú ikonnal indíthatjuk el a játékot. Ezután már mindenki maga döntheti el, hogyan óhajtja meghódítani Indiát. A legalkalmazhatóbb módszer mindig is a fegyveres területszerzés volt. Ez itt is érvényben marad, tehát a területeket szépen sorjában foglaljuk el. A harcoknál választhatunk, hogy milyen erős csapatokkal támadunk, növelhetjük vagy csökkenthetjük seregünk létszámát, illetve, hogy mi irányítsuk az egységeket, vagy a számítógépünk végezze el ezt a feladatot. Kezdetben az érdekesség kedvéért irányítsuk mi a csapatokat, a későbbiekben viszont engedjük át ezt a feladatot a gépnek.

A harcokon kívül részt vehetünk még tigrisvadászaton is, ami nem is olyan veszélytelen, mint amennyire annak látszik. Ugyanis, ha nem tudjuk lelőni a tigrist, nagyon könnyen mi eshetünk áldozatul a fenevadnak.

Ha a tigrisvadászat nem elégítette volna ki „vágyainkat" szórakozásképpen részt vehetünk még elefántversenyen is, ahol természetesen nem árt, ha mi törünk át a célvonalon először. Az esetleg jobban „hajtó" ellenfeleket a kezünkben tartott ostorral tudjuk lassabb haladásra kényszeríteni, de eme cselekedetünk nem éppen a legsportszerűbb eljárás. A lázadókkal szigorúan, a legkisebb jóindulat nélkül számoljunk le. Itt esetleg össze kell majd mérnünk erőnket a lázadók vezérével is, ami nagyon hasonlít A PIRATES!-ben már megismert kardforgatáshoz.

A különféle alamizsnákért könyörgőkön viszont – szerintem – nyugodtan segíthetünk, mivel soha sem kérnek túl nagy összeget. Így jelentősen növelhetjük népszerűségünket az alattvalók körében. Ugyanerre szolgál a 2 évente megrendezett felvonulás is, a Durbah. Nem válik majd hátrányunkra, ha 4–5 elefánttal részt veszünk az ünnepségeken. Minimum 2 db elefánttal kell szerepelnünk, 1 db elefánt 2 thousand gold (2 ezer arany)-ba kerül.

Elhalálozásunkkor két indiai úriember jelenik meg a képernyőn, az egyikük furcsa kinézetű kardját és a koponyánkat fogja mutogatni nekünk.

A játéknak viszonylag szép grafikája van, de a hangot-zenét nyugodtan felejtsük el, mert különben mindenféle rémálmok fognak gyötörni éjszakánként. Sajnos ismét csináltak egy olyan játékot, amelyik állandóan töltöget. Ennek köszönhetően nagyon lelassul a játék és a töltés nélküli játékrészek is nagyon lassúak.

Egy aprócska észrevétel azoknak, akik nem a gyári verziót vásárolták meg. Körülbelül 1–2 óra játék után a gép majd azt fogja követelni, hogy nyissuk fel a játékhoz adott kézikönyvet és azonosítsuk a védelmet. Sok sikert, mivel mindenkinek 50% esélye van, hogy eltalálja azt.

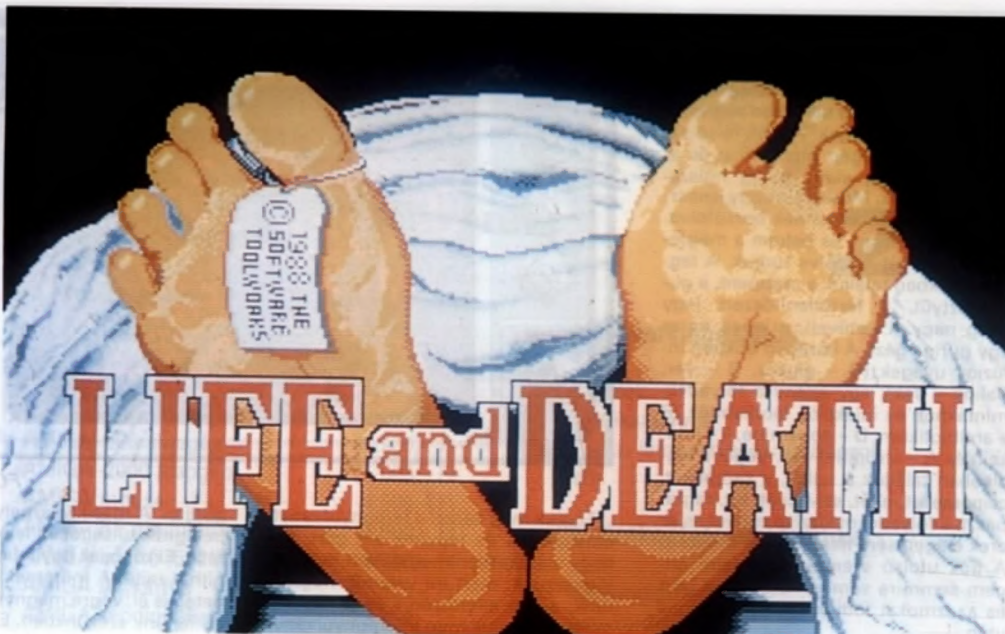
Jó szórakozást, és sok szerencsét!

Béla

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	79	
ZENE	83	
JÁTSZHATÓSÁG	56	
Összesen:	62	

Egy gyötrelmes év

FOTÓ: AMIGA



Véget ért az egyetem. Sikeresen túljutottunk az utolsó vizsgákon és vár ránk az ÉLET. Vagy tán mégsem? Hiszen egy fiatal orvosnak előbb egy évet gyakornokként kell eltöltenie valamelyik kórházban és ez nem leányálom. Ezt a gyötrelmes évet próbálja bemutatni a program, és a szimuláció bizony elég élethűre sikerült (bár még soha életemben nem láttam műtétet, valahogy így képzeltem el az egészet).

Mivel az egyes tevékenységek és maga a műtét is elég bonyolult, csak a legegyszerűbb szint leírásával próbálkozom. Remélem a leírás elolvasása és rengeteg gyakorlás után a nehezebb feladatok megoldása is mindenkinek sikerülni fog.

Mikor belépünk a kórházba, legelőször be kell jelentkeznünk. Ha a nővér kezében lévő lapon nincs hely, töröljünk ki egy nevet és a helyére írjuk sajátunkat. Ezután a program minden lépésünket, cselekedetünket rögzíti, így legközelebb ott folytathatjuk a játékot, ahol abbahagytuk.

Minden vizsgálat, műtét után a kórház folyosójára térünk vissza, ahol a következőket látjuk: a folyosó legelején bal oldal a recepciós pult, jobb oldalt pedig a tanterem található. Balra a pult mögött a személyzeti szoba (Staff Room) van. A folyosón öt ajtót látunk, ebből a legelső balra a műtő, a többi pedig kórterem. Végül a folyosó legvégén a kijáratot találjuk. Ha valamelyik szobába be szeretnénk menni, nyomjuk meg a tűzgombot az ajtaján. A szemközti falon egy hangszórót is találunk. Ha ezen megnyomjuk a tüzet, egy menübe jutunk, ahol a játék nehézségét, irányítását változtathatjuk meg.

Következő munkánkat mindig a pultnál lévő nővértől tudjuk meg. Ő szól, ha egy beteget kell megvizsgálni valamelyik szobában, ha várnak ránk a műtőben vagy a tanteremben és ha telefonon vissza kell hívnunk valakit. Ha telefonon keresnek, a kórházi illemkódex szerint azonnal vissza kell hívnunk az illetőt (a telefont a nővér pultján találjuk meg). Ha a hívásra nem válaszolunk, a főorvos képes a műtétet félbeszakítani, csak azért, hogy felelősségre vonjon.

A páciensek ellátásánál a legelső lépés a vizsgálat. Ehhez menjünk be a kórterembe és nézzük meg az ágy lábánál felakasztott kórlapot. Ezen a beteg panaszait, tüneteit olvashatjuk el. Most tegyük le a kórlapot (tűz valahol mellette) és vetkőztessük le a beteget (tűz a hasa közepén) és vizsgáljuk meg közelről a testét. Ez abból áll, hogy nyomkodjuk meg a hasát és a gyomrát mindkét oldalon és közben figyeljük, vannak-e közben fájdalmai (ezt a beteg hangos nyögéssel, jajgatással tudatja velünk). Ha ezt befejeztük, térjünk vissza a kórlaphoz és írjuk be, milyen kezelést javaslunk. Ha a betegnek nem voltak fájdalmai, érdemes további megfigyelés alatt tartani (Observe). Ha viszont mindenhol fájt neki, valószínűleg vírusos fertőzése van, ezért írjunk neki gyógyszeres kezelést (Medicate). Amikor csak néhány helyen fáj a hasa, két lehetőség van: vagy vakbél vagy vesekő. Hogy a kettő között dönteni tudjunk, röntgenezzük meg a beteget (X-Ray). Ha a röntgenképen a medencecsont fölött valamelyik oldalon kis pöttyöt látunk, már biztosak lehetünk benne, hogy vesekővel van dolgunk. Ekkor nincs más teendőnk, minthogy hívunk egy urológus szakembert és rábízzuk a további kezelést (Referral). Ha viszont nem találunk követ, már semmi sem ment meg bennünket és a beteget egy vakbélműtéttől (Operate). Amikor rögzítettük a további kezelést, írjuk alá a kórlapot (Initial) és hagyjuk el a szobát (a további kezelés csak akkor kezdődik el, ha aláírtuk a lapot). A kórlapon egyébként még egy műszert találunk (Ultra Scan), de erre csak szívbetegeknél lesz szükségünk, hiszen segítségével az érelmeszesedést tudjuk megállapítani.

Ha nem műtétet választottunk, munkánk véget is ér. Ekkor a főorvos egyből értékeli diagnózisunkat és ha kell, beküld a tanterembe. Itt meghallgathatjuk, mit rontottunk el, mit kellett volna másképp csinálnunk.

Az igazi megpróbáltatás azonban a műtéttel kezdődik. Először menjünk be a személyzeti szobába és válasszuk ki azt a két embert, akik a műtőben segítségünkre lesznek. Az éppen szolgálatban lévő emberek listáját a nővér kezében találjuk meg. Itt először érdemes elolvasni, melyik orvosnak mi a specialitása (Technical) és hogyan dolgozik (Personal), hiszen mindegyik csak a saját témájában ad tanácsokat műtét közben. Ha ezzel is elkészültünk, vo-

nuljunk át a műtőbe (Operation Room) és kezdődhet az előadás.

Az operációs helyiségbe belépve a kép bal oldalán látjuk a beteg hasát, alatta pedig egy kis ablakban segítőink üzeneteit olvashatjuk. A jobb felső sarokban az altatógép kapcsolóját és az EKG monitorát, alatta pedig műszereinket találjuk. Műszereink egy kisasztal három fiókjába vannak bezsúfolva. A fiókokat kihúzni és betolni a megfelelő fogantyút kijelölve tudjuk. A legfelső fiókban találjuk a szappant, a gumikesztyűt, a fertőtlenítőszert (egy üveg nagy A betűvel), a lepelt és az egy guriga gézt. A középső fiókban infúziós üvegek (G – glukóz, B – vér, Saline – sók), egy edény a folyadékmintákhoz és injekciós fecskendők (B – antibiotikum, D – dopamine, L – lidokain és A – atropine) van. Végül a legalsóban találjuk a szikét, a kampókat, csipeszeket, ollót, szivacsot, tűt, ragtapaszt, a folyadékot kiszívó csövet és az erek elégetésére használható műszert. A fiók utolsó szerszámával (ami engem semmire sem emlékeztet) a bőrt és az izmokat tudjuk szétnyitni vágás után.

Vakbélműtét:

Mielőtt a beteghez nyúlnánk, mossuk meg a kezünket, majd húzzuk fel a gumikesztyűt. Ezután kapcsoljuk be az altatógépet és szórjuk be a beteg hasát fertőtlenítőszerrel (Antiseptic). A beszórt terület a többinél egy kicsit világosabb lesz. Most a leppellel takarjuk le a beteget úgy, hogy csak a műtét helye látszódjon ki belőle, majd injekciózzunk be kevés antibiotikumot és tegyünk az infúziós oldatba vért.

Ha mindent elvégeztünk, kezdődhet a műtét. Fogjuk meg a szikét és vágjuk vele végig a beteg hasát a bal felső saroktól a jobb alsóig. Vigyázzunk közben, hogy a vágás minél egyenesebb maradjon. amint a seb vérezni kezd, szorítsuk el a vérző részeket egy ollóra hasonlító csipesszel és az erek végét égessük össze a megfelelő szerszámmal. A szivaccsal töröljük le a vért, majd a fura szerszámmal húzzuk szét a bőrt és meglátjuk az alatta lévő izomköteget. Itt ismételjük meg az előbbi vágást és a seb kitisztítását.

Amikor elértük az ellenkező irányú izomrostokat, a vágást a jobb felső sarokban kezdjük és a szikét a bal alsóig húzzuk. Amint széthúzzuk ezt a réteget is, a képernyő közepén egy nagy valami jelenik meg, a vakbél.

Hogy a vakbélhez jobban hozzáférjünk, a szikével kaparjuk le a bal felső sarokban látható kevés zsírt. Ezután a kampóval emeljük meg egy kicsit ezt a területet és a szikével vágjuk meg alul kicsit. Vegyük ki a kampót és vágjuk végig ollóval a vakbél bal oldalát a bal felső saroktól a jobb alsóig, ismét vigyázva, hogy a vágás egyenes legyen. Mikor kinyitottuk, vegyünk belőle folyadékmintát a tesztedénybe, majd a maradékot szivattyúval tisztítsuk ki. Végre eljutottunk a féregnyúlványhoz.



FOTO: AMIGA

Fogjuk meg kézzel a féregnyúlványt, emeljük fel, és tegyünk alá gézt, nehogy visszaessen megszokott helyére. Vigyázzunk, mert ha valamit megsértünk, a seb elfertőződik és a páciens meghal. Fogjuk meg a féregnyúlványt és nyomjuk meg kétszer a tüzet, hogy kinagyítsuk, majd a fogóval fogjuk meg. Ha nem találjuk el a megfelelő helyet, nyugodtan próbálkozzunk újra, hiszen a beteg alszik. Tegyünk csipeszt az artéria mindkét végére és vágjuk el a köztük lévő vonalat. Végül vágjuk el a vakbelet ott, ahol a fogóval megfogtuk.

Készen is vagyunk. Üssünk rá a szervre, hogy visszakerüljön a helyére, és megkezdhetjük a beteg összevarrását. Ha mindent kitisztítottunk, vegyük ki a kampókat és az izom-, zsír- és bőrrétegeket engedjük vissza a helyére úgy, hogy közben minden réteget varjunk össze. Amikor mindennel készen vagyunk, kapcsoljuk ki az altatást.

Műtét közben a legtöbb probléma a beteg szívével van, ezért érdemes állandóan figyelni az EKG-készüléket vagy olyan segítőt választani, aki figyelmeztet a veszélyre. Az egyik baj, ha a szív rendszertelenül és túl nagyokat kezd verni. Ekkor kevés lidokaint kell beadnunk, hogy a beteg megnyugodjon. A másik vészhelyzet, amikor a betegnek túlságosan lelassul a szívverése. Ekkor csak egy adag atropine segíthet rajta. A műtétnek vége és ha a beteg is él, végre megnyugodva hátradőlhetünk székünkben. Ez bizony még számítógéppel is nehéz feladat volt. De a nővér újra megjelenik és figyelmeztet, hogy újabb beteg fekszik szobájában gyógyulásra várva.

A feladat tehát igen nehéz, szinte lehetetlen. Persze ettől válik egy játék igazán érdekessé. Szerencsére, ha valami nem sikerül, a tanteremben elmondják, mit kellett volna csinálni. Igaz az első órákban még nem lesz időnk a gyógyítással foglalkozni, hiszen meg kell ismerkednünk a kórházzal és a műszerekkel. Utána viszont már nagyon izgalmas problémák elé állít majd ez a szép és jól megírt program.

Temesvári Tibor

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	85	
ZENE	80	
JÁTSZHATÓSÁG	70	
Összesen:	83	

Ára: 98,– Ft